
GUILTY GEAR XX SLASH
BEAT ENCYCLOPEDIA
ギルティギア イグゼクス スラッシュ
ビート エンサイクロペディア
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.26
RIOT

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.26

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

ギルティギア　イグゼクス　スラッシュ
ビート　エンサイクロペディア



9784757725300

ISBN4-7577-2530-2

C9476 ¥1380E

1929476013804

●定価 本体1,380円+税
平成17年11月30日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／野田 稔　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555(代表)
enterbrain

雑誌 61953-66　Ⓗ2006/12　Printed in Japan　大日本印刷



◉定価 本体1,380円+税
平成17年11月30日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／野田 稔　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555(代表)
enterbrain

雑誌 61953-66　Ⓗ2006/12　Printed in Japan　大日本印刷

ギルティギア イグゼクス スラッシュ ビート エンサイクロペディア

ARCADIA EXTRA Vol.26

eb!



読めば読むほど強くなるコンテンツ満載!

キャラクター別コンテンツ
+技表
+対戦攻略
+フォースロマキャン一覧
+データ集
+エンディング集
+ボイス/メッセージ集

[システム解説] 基礎知識を身に着けて実力ジャンプアップ
[システム系データ集] ゲージやキャラクター関連データを掲載
[対CPU戦攻略] 対戦待ち中にCPUに敗北、そんな悲劇を回避
[設定原画集] A.B.Aや聖騎士団ソルの初公開設定原画を掲載

9784757725300
ISBN4-7577-2530-2
C9476 ¥1380E
1929476013804

◉定価 本体1,380円+税
平成17年11月30日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／野田 稔　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555(代表)
eb! enterbrain

雑誌 61953-66　Ⓗ2006/12　Printed in Japan　大日本印刷

ARCADIA EXTRA Vol. 26
eb! enterbrain

『GUILTY GEAR XX SLASH』
闘劇'06種目に決定!!
予選を勝ち抜くなら必携の1冊

最強読本

待望の最新作が丸分かり!
全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、
各種データを網羅!
描き下ろしイラストや初公開設定原画集も掲載!

アルカディア編集部・責任編集
定価[本体1,380円]+税

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL

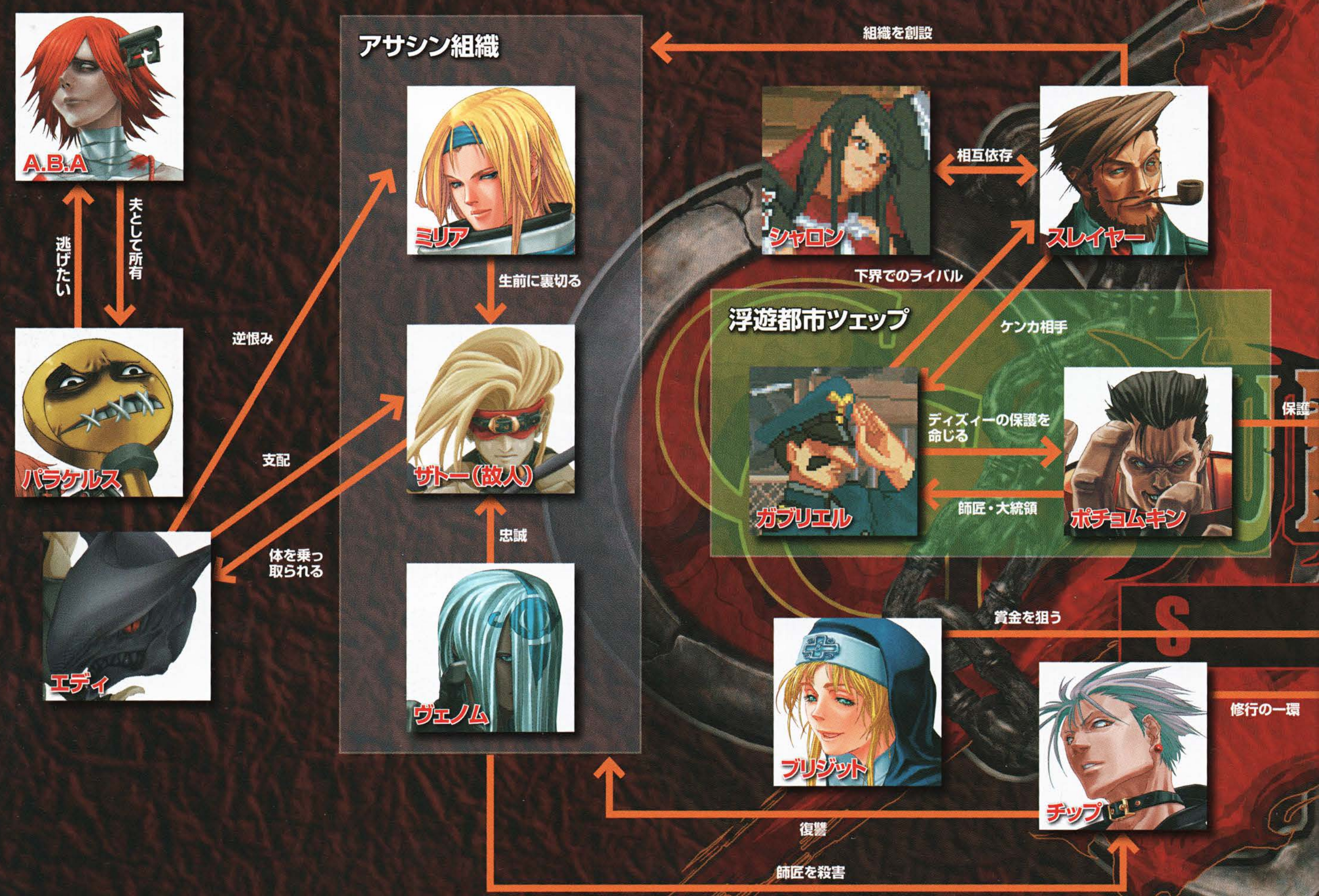
GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL


THE MIDNIGHT CARNIVAL
GUILTY GEAR
深淵より轟く、痛烈なる胎動。


無為の力に手繰られ、再び魂が激突する——
ROBO-

GGXX SLASH キャラクター相関図

『GGXX SLASH』の登場人物たちには、複雑な相互関係が設定されている。それを分かりやすく整理するために、新キャラクターのA.B.Aと聖騎士団ソルを含めた最新版のキャラクター相関図を作成した。人間関係を把握し、『GGXX SLASH』をよりディープに楽しんでほしい。



ギルティギアシリーズ 作品履歴

1998年のPS版発売を皮切りに、多機種にわたってリリースされているギルティギアシリーズ。ここではシリーズのタイトルを発売順に列挙し、その歴史をまとめてみた。

1998 PS GUILTY GEAR

プレイステーションで発売された記念すべきシリーズ処女作。エキセントリックな設定のキャラクター、決まれば勝利が確定する一撃必殺技、ヘビーメタルサウンドの導入など、既存の2D格闘ゲームには無い要素が話題を呼んだ。現在、復刻版が発売されている。

2000 AC GUILTY GEAR X

NAOMI基板で発売されたアーケード初作品にして、GGXシリーズ第1作。キャラのアクションパターンが細かく、アニメ並みに描画されるグラフィックは大きなインパクトを与えた。対戦ツールとしても評価が高く、多くの2D格闘ファンを魅了した作品。



ラスボスのディズィーが3歳の女の子で、しかもボンデージ風のファッション。この意外性がシリーズの持ち味といえよう。

2001 WS ギルティギアプチ

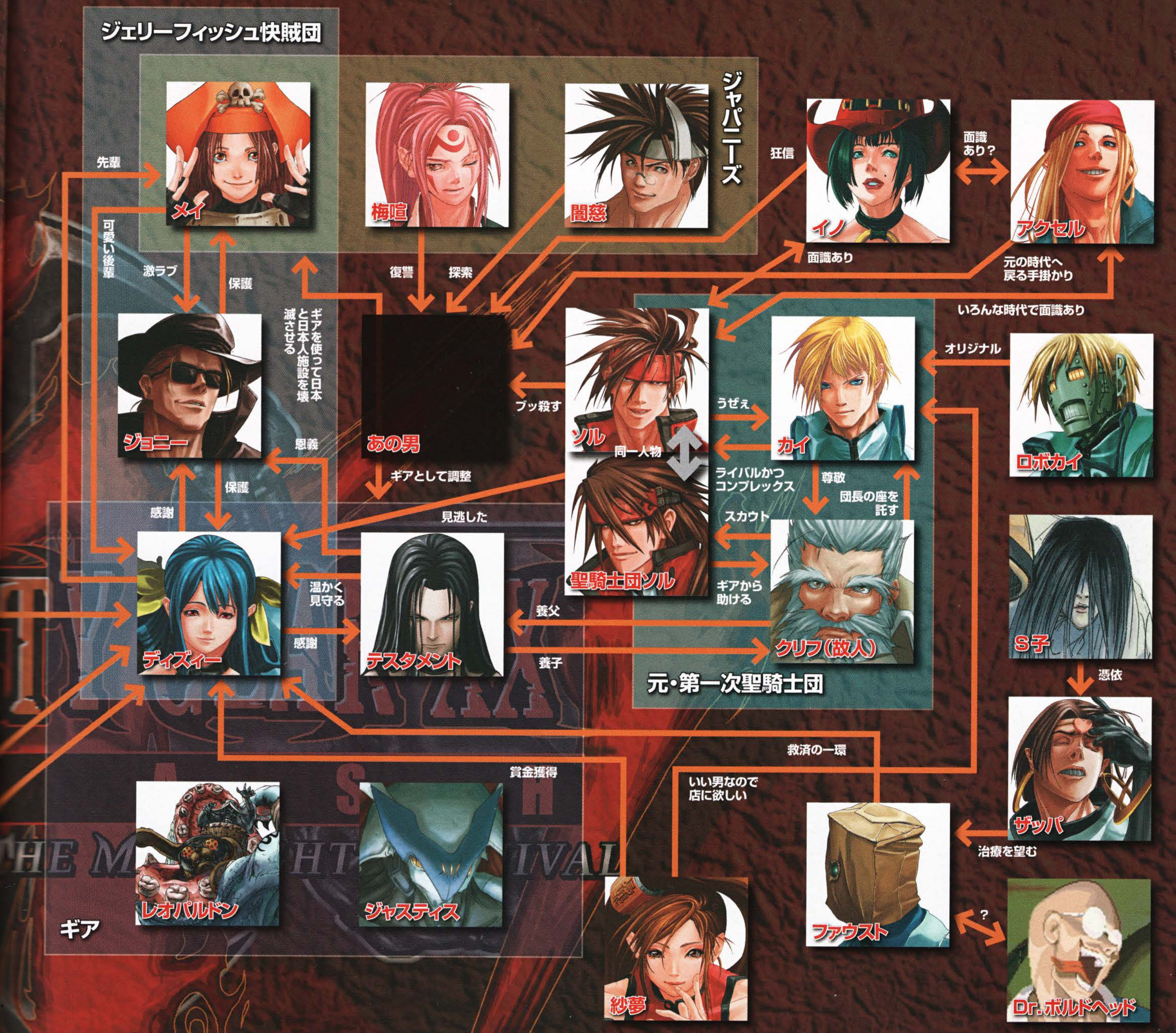
バンダイの携帯ゲーム機「ワンダースワン」でリリースされた作品。内容は、2頭身になったシリーズのデフォルメキャラクターが大暴れする2D格闘ゲーム。オリジナルキャラクターのファニーは、この『プチ』でしか使用できない。

2002 AC GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

『GGX』をベースに、イノ、スレイヤー、ブリジット、ザッパの新キャラ四人が追加されたタイトル。新キャラクターの人気が総じて高く、とりわけ外見も仕様も女の子なブリジットが男であることが発覚した直後は、一部ユーザーが騒然とした。



ブリジットを筆頭としたニューフェイス。発表当時はその飛び抜けた個性に驚いたが、今では何の違和感も無く受け入れられている。



2002 GBA GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

ニンテンドーゲームボーイアドバンス用に開発された作品。アーケード版『GGX』の面白さをそのままに、かつ携帯ゲーム機で遊びやすいように移植した良作だ。対戦に熱中できるオリジナル要素のタッグモードは、コンビの掛け合いぜりふも面白い。

2003 AC GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL

『GUILTY GEAR XX』に個性的な新キャラクターのロボカイが追加され、総合面でブラッシュアップが図られた作品。対戦ゲームとして珠玉のバランスを実現し、『SLASH』が稼働するまでの長きにわたって支持されたロングヒット作。



カイをベースにし（?）ロボカイが登場。ふざけた言動と奇抜な必殺技が特徴だ。遊び心にも全力投球な開発陣には頭が下がる。

2003 AC GUILTY GEAR ISUKA

手前と奥行きの2ラインを自由に移動できるというルールを採用し、四人同時対戦が楽しめる意欲作。チームメイトとキャラクターの復活回数を共有するというチーム戦が熱く、シリーズに新風を巻き起こした。シリーズ初のオンライン&カード対応作となる。

使用基版はアトミスウェイブ。AW-カードでデータを保存し、たまったポイントでプレイヤーカラーや隠しキャラを購入できた。





チームで相手を挟み打ちにするなどの戦術が重要。放った技がチームメイトに当たってしまうバトルロイヤル状態がすさまじい。

2005 AC GUILTY GEAR XX SLASH

家庭用『GUILTY GEAR ISUKA』に登場したA.B.A、完全な新キャラの聖騎士団ソルが追加実装されたアーケード版最新作。格闘ゲームの全国大会「闘劇'06」の種目にも選ばれており、全国のゲームセンターで2D格闘ファンが研究を重ねている。



モードチェンジというシステムが特徴のA.B.A。どちらかというと、ファウストやザッパ系の層にくくられてしまうのだろうか……。

7年の歳月をかけて成長を続けてきたギルティギアシリーズ。アーケード史上に残る名物キャラクターたちを生み出し、対戦シーンでは心に残る名勝負が繰り広げられた。今後も2D格闘ゲームのフラグシップとして走り続けてほしいものである。

本書の見方

ここでは、本書中で使用している表記や、略称、略号の意味、そして各記事の見方を解説する。本書の内容を正確に理解し、役立ててもらうために、しっかりと把握しておいてほしい。

本書中で使用している基本的な表記

本書中では、レバーの入力を→↘↓↙←↖↑↗という矢印で、ボタンの入力をP(パンチ)、K(キック)、S(スラッシュ)、HS(ハイスラッシュ)、D(ダスト)で表記している。各技のコマンドは、基本的にキャラが右向きのときのもの。コマンド中で使用されている表記の意味は、左の表にある通りだ。

各技については、通常技や特殊技はコマンドで、必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技は技名で表記。複数のボタンや状況で出せる技については、技名の前にボタンや状況の表記を加えてある。

そのほか、右の表にあるような略称や略号を使用している場合があるので、覚えておいてほしい。

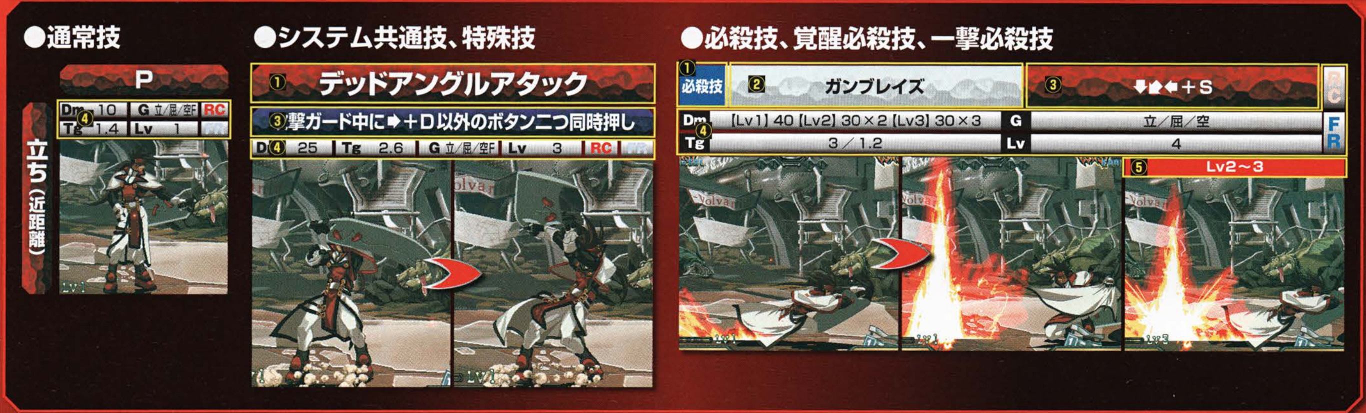
コマンド表記の見方

＋	その前に表記されたレバー入力を終えた後、続けて表記してあるボタンを入力
・	並記されたコマンドを順番に入力
～中に	～の部分にある技や動作の最中に、続くコマンドを入力(タイミングや条件などは各技の解説を参照)
(空中可)	コマンドの後にこの表記がある技は、空中でも出すことが可能
攻撃ボタン	スタート以外の全ボタン(P、K、S、HS、D)を指し、どのボタンでも入力可能

略称&略号の見方

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
デッドアングル……デッドアングルアタック
【 】……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

技表の見方



①技の種類
通常投げ、空中投げ、デッドアングルアタック、特殊技、必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技の6種類。通常技は特に技の種類を表記していない。

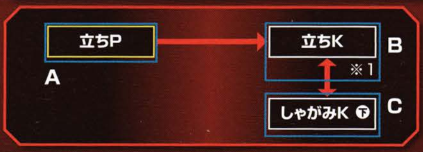
②技名
通常技、システム共通技、特殊技は、基本的に固有の技名が存在しないので、このデータは割愛してある。また、必殺技や覚醒必殺技は複数の技をまとめて紹介しているものがあり、その場合は技名と技名の間に「／」の区切りを入れてある。

③コマンド
技名と同様、複数の技をまとめて紹介しているものは、「／」で区切って順に表記している。見方については上記の「基本的な表記」を参照のこと。

④技のデータ
Dm＝攻撃力、**Tg**＝テンションゲージ増加量、**G**＝ガード段(投げ技は投げ間合い)、**Lv**＝攻撃レベル、**RC**＝ロマンキャンセル、**FR**＝フォースロマキャン。テンションゲージ増加量は、通常技、特殊技、システム共通技は当てたときのもの。必殺技は発動時と当てたときの両方増加するので、「発動時／当てたとき」という形で表記。攻撃レベルは、ヒット時とガード時で異なる技はガード時のデータを記載。ガード段は、立＝立ちガード、屈＝しゃがみガード、空＝空中ガード、空F＝空中フォルトレスを表し、表記してあるガード方法で防ぐことが可能。ロマンキャンセル、フォースロマンキャンセルは、表記してある種類のキャンセルが可能。

⑤写真の補足
ボタンによって攻撃モーションが異なる技や、失敗モーションのある投げ技などで、その写真がどの種類のものかを表す補足。

ガトリングルートの見方



ガトリングコンビネーションは、ルート表の矢印に沿って繰り出せる。地上攻撃は、矢印の流れに逆らわない限り、途中の技を省くこともできる。

表内の「近」は近距離、「遠」は遠距離の略。また、Aのような黄色の枠は、その技がジャンプキャンセルできることを表す。Bのような「※」が付いた技は、別途注釈が入れてある。Cのような「㊦」のマークは、その技が下段判定ということを表す(「㊥」の場合は中段判定)。なお、特に注釈が無い限り、通常技&特殊技はどれもキャンセルが可能だ。

用語解説

本書中で使用している特殊な用語をピックアップし、その意味や用法を解説。「?」と感じる表現があったら、チェックしてみよう。

●**当て身**：特殊な構えを取るなどして、そこに攻撃を受けると受け止めて反撃する技の総称。受け止められる攻撃やタイミングは、技ごとにさまざま。

●**暗転**：覚醒必殺技や一撃必殺技を出した際に入る、背景が変化する演出のこと。基本的には、相手キャラの動きが強制的に停止している間を指す。

●**起き攻め**：相手の起き上がりを攻めること。相手は必ず一定タイミングで起き上がるため、スキの小さい技を重ねるなど、優位な状態で攻められる。

●**浮かす**：相手を空中に吹っ飛ばすこと。主に、地上ヒットである程度高く吹っ飛ばす効果を指す。

●**ガードポイント**：闇慈の一部の通常技に設定されている、「相手の攻撃を受けても自動的にガードする判定」のこと。ガード後は技の動作が続行されるため、相手の技を受け流しつつ（ケズリダメージは受ける）攻撃できる。設定されているタイミングや部位、ガードできる攻撃は、技によってさまざま。

●**確定**：ある行動が確実に成功する状況を、強調して表す用語。「反撃〜」「追撃〜」などと使われる。

●**壁バウンド**：相手が横方向に吹っ飛び、画面端にぶつかると跳ね返る、特殊なやられ状態のこと。

●**空ジャンプ**：ジャンプから技を出さずに着地する行動のこと。フェイントとして使われる。

●**基底ダメージ補正**：特殊なダメージ補正値。これが設定されている技を連続技の1発目に決めた場合、そこから連続技として決めたすべての技に、設定された値の補正が掛かる。一部、連続技の途中で決めても続く連続技に補正が掛かる技があり、それは「強制〜」と表記している。

●**キャンセル**：通常技などを当てた後、素早くコマンドを入力することで、当てた技の動作を中断して入力した技を出すこと。「各種行動を中断して別の行動に移ること」の総称としても使われる。

●**ゲージ**：体力をはじめとする各種ゲージのこと。いわゆるパワーゲージに相当するテンションゲージ（ロボカイの場合は電力ゲージ）のほか、聖騎士団ソルはチャージゲージがあり、状況によりA.B.Aは諸刃ゲージ、エディは分身ゲージが出現する。

●**下段**：しゃがみガードでは防げるが、立ちガードでは防げない打撃技の総称。

●**攻撃レベル**：全打撃技に設定されている、当てた際の基本的な効果を決める数値。Lv1〜Lv5の5段階で、高いほどガード硬直やのけぞりが長くなる。

●**硬直**：キャラが自由に動けない状態のこと。主に、技のフォロースルー（攻撃後のスキ）を指す。また、攻撃を受けた際に一定時間行動不能になる状態を「ガード〜」「ヒット〜（＝のけぞり）」と呼ぶ。

●**持続**：各技の攻撃判定が出続けている時間のこと。「〜が長い」「〜の終わり際」などと使われる。

●**地面バウンド**：相手が下方向に吹っ飛び、地面に当たるとバウンドして浮く、特殊なやられ状態。

●**ジャンプ属性付加**：空中で取れる行動を変化させるテクニック。詳しくはP139を参照のこと。

●**ジャンプ防止**：相手がジャンプした際に当たるよう、あらかじめ技を出しておく行為。主に、前方ジャンプや空中ダッシュでの接近をつぶしたり、接近戦でのジャンプによる逃げを防ぐために行なう。

●**スカ**：諸刃モード時のA.B.Aが、制限時間のゲージ（諸刃ゲージ）が切れて強制的に通常モードへ戻る際の動作。ダウン時に諸刃ゲージが大きく減るため起き上がり後に発生しやすく、動作中は無防備なので連続技や一撃必殺技を決められてしまう。

●**先行入力**：ダウン中や技の硬直中などに、その後に取りたい行動をあらかじめ入力すること。

●**対空**：ジャンプ中の相手に攻撃を合わせ、迎撃すること。これに使用する技を「〜技」、相手のジャンプを空中技で迎撃することを「空〜」と呼ぶ。

●**ダウン追い打ち**：ダウン中の相手に対する追い打ち。空中追撃と違い、横方向に大きく吹っ飛ぶ。補正が掛かるため、大したダメージは与えられない。

●**打点**：攻撃を当てる位置のこと。主に、ジャンプ攻撃を地上の相手に当てる際の高度を指す。

●**中段**：立ちガードでは防げるが、しゃがみガードでは防げない打撃技の総称。基本的には地上技を対象に使われるが、ガード段を見切られにくい状況でのジャンプ攻撃を、こう表現することもある。

●**出始め**：技が発動した直後の状態。主に、発動した瞬間から攻撃判定が出る前後までを指す。

●**二択**：二者択一の略。対処法の異なる二つの攻撃を使い分けて攻め、相手のガードを崩す戦術を指す。数字部分は使い分ける選択肢に応じて変化。

●**昇り**：ジャンプ直後に技を出すこと。

●**発生**：技の動作開始から、攻撃判定が出るまでにかかる時間。「〜が早い」「〜が遅い」などと使われる。なお、「出が早い」「出が遅い」も同じ意味。

●**反撃**：相手が技を出した後、その硬直に攻撃をヒットさせること。「ガード時は〜可能」「ヒットさせても〜を受ける」などと使われる。

●**判定**：攻撃のヒットや投げ技の成立などを判定する、内部設定のこと。打撃技が当たるかは、「攻撃〜」と「やられ〜」によって決まる。「攻撃〜」は技を出した際に特定のタイミングで発生し、「やられ〜」は基本的にいつでも存在する。「攻撃〜」が相手の「やられ〜」に重なれば、その技が当たることになる。

「〜が強い」などと用語単体で使う場合は、「攻撃〜」と「やられ判定」を合わせた総合的な技性能を意味する。「攻撃〜」が大きい、「やられ〜」が小さいなどの理由で、相手の攻撃とぶつかっても一方的に勝ちやすい技は、「〜が強い」と表現される。

「投げ〜」「投げられ〜」は、投げ技が成立するかを決める要素。「投げ〜」が発生した際に、相手の「投げられ〜」があり、投げ間合いなら投げ技が成立。

●**ヒット確認**：出した技がヒットしているかを確認して、その後の行動を変えるテクニック。主に、ガードされるとリスクが大きい連続技用の技を、ガード時は出さない、またはほかの技に変えることを指す。行動を切り替えるまでの時間が長いほど簡単になるので、ガトリング中に行なうのが一般的。また、単発の技で行なうことを「単発〜」と呼ぶ。

●**ヒットストップ**：打撃技を当てた際、キャラが少し停止する現象。当てた技の攻撃レベルに対応しており、それが高いほど長くなるが、例外的に短い技もある。また、基本的には両者共に停止するが、飛び道具系の技は受けた側のみ停止する。

●**フレーム**：ゲーム中の時間の単位として使われる用語。本作では1フレーム＝約60分の1秒だ。

●**無敵**：やられ判定や投げられ判定が無く、攻撃を受け付けない状態のこと。前述した判定の両方が無い場合は「〜」または「完全〜」、やられ判定のみ無い場合は「対打撃〜」、投げられ判定のみ無い場合は「対投げ〜」と表記される。

●**目押し**：主に連続技のつなぎを表す用語。キャンセルなどの特殊なシステムを使わず、事前の技の硬直が解けた直後にタイミング良く次の技を出すことを指す。また、ボタンを連打せず、タイミングよく1回だけ入力することを指す場合もある。

●**有利**：攻撃を当てた後、自分が相手よりも先に行動可能となる状態のこと。その逆は「不利」だ。

●**めくり**：ジャンプで跳び越しつつ後方に攻撃判定のある技を当てるなど、相手との位置を入れ替えつつ攻撃すること。自分が左右どちらに居るか分かりにくいため、ガード方向を迷わす効果がある。

●**リバーサル**：ダウン状態から起き上がった直後に、必殺技や覚醒必殺技を出すこと。主に、無敵時間など特殊な性能を持った技を出すことで、相手の起き攻めを切り返すことを指す。

●**ループ**：単一の技、もしくは特定の組み合わせの攻撃を繰り返すこと。「〜系の連続技」「○○〜」「起き攻めを〜させられる」などと使われる。

●**連続ガード**：攻撃ガード後、そのガード硬直が解ける前に次の技が当たること。〜になる攻撃に対しては、ガード中に可能な行動以外は行なえない。

●**連打キャンセル**：PやKのフォロースルーをキャンセルし、再度PやKを出すシステム。対応した技のみ使用可能で、キャンセルと違い空振り時も行なえるのが特徴。また、PやK以外でも、特定の組み合わせに限り使用可能なものもある。

●**乱舞技**：多種多様な打撃技を高速で連発する技の総称。基本的に見た目を基準とした表現なので、性質は技によって異なる。

●**割り込み**：相手の連続的な攻撃を、その合間にに自分の技を出して止める行為。発生の早い技や無敵時間のある技、投げ技などが適している。

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

CONTENTS

グラフィック集

GRAPHICS



CHARACTER PROFILE

ARTS LIST

ORDER-SOL

聖騎士団ソル





PROFILE

身長	182cm
血液型	不明
体重	74kg
出身	アメリカ
誕生日	不明
アイタイプ	赤茶
趣味	QUEENを聴くこと
大切なもの	QUEENの「シアハートアタック」のレコード
嫌いなもの	努力、頑張ること

バトルスタイル

型にとらわれず、力任せに剣を振り回すオールマイティタイプの多対一バージョン。聖騎士団時代のソルは主に単独行動による遊撃を主軸にしている。

イラストレーターコメント

あまり場面にとらわれず勢いだけで描きました。自分の中では聖騎士ソルはかなりワイルドなイメージがあるので、無表情で黙々とギアを倒していく、そんな感じが出てればいいなと思います。

（加藤勇樹）

聖騎士団ソルとソル＝バッドガイが同時に存在する理由（ワケ）

聖騎士団ソルは対CPU戦において、ボスであるイノの後に登場する。これは強大な魔力を持つイノと闘ったために時間軸が狂い、プレイヤーキャラが「ほんの一瞬」だけ聖騎士団ソルが存在する時代「2172年」に飛ばされてしまったということなのだ。聖騎士団ソルがGGXXの時代「2180年」にやってきたわけではないので注意しておこう。

PERSONALITY【性格】

無骨で面倒くさがり屋なため、必要最低限の言葉しか口にしない。人当たりは冷たいが、悪党ではない。聖騎士団内でも単独行動による遊撃を主軸にしており、一匹狼的な行動が多い。ベルトのバックルの「FREE」は座右の銘なのか、後に聖騎士団の気質が合わず神器「封炎剣」を盗みだして逃走するといった行動も見せる。

BACK STORY【生い立ち】

人間を始めとする素体にGEAR細胞を植え付けることによって進化した生命体を目指す「生態系強化計画」、通称GEAR計画。ソルはこの計画により誕生した「GEAR」のプロトタイプである。

2074年、某先進国は強じんな生命力と他の兵器を凌駕する攻撃力を有した「GEAR」を独占的に軍事利用し、他国の制圧を計画する。しかし自らの意志と強大な力を持ったGEAR「ジャスティス」が誕生。他のGEARたちはジャスティスの支配下となって人類に反旗を翻す。これに対し、国連はGEARを駆逐するための世界規模の武装集団「聖騎士団」を結成し闘いを挑む。以降100年に渡って続く人類とGEARの闘いは「聖戦」と呼ばれた。

2172年、聖騎士団団長であるクリフ＝アンダーソンにスカウトされ、ソルは聖騎士団に入団することになるのだが……。

現地調達武器について

聖騎士団ソルはソル＝バッドガイとは異なり、「封炎剣」を盗み出す前の存在であるため、現地調達仕様の武器を使用している。一枚岩から削りだしたような刀身はくさびで留められ、柄の部分には布を巻いただけの無骨な仕様だ。

封炎剣とは？

人類がGEARと対等に闘うために作られた超兵器「神器・アウトレイジ」から作られた武器の一つ。アウトレイジはその強大なポテンシャルゆえに、普通の人間には扱えない代物であったが、その後、能力を細分化し、本体を八つに分割することで武具として実用化された。これらの神器は聖戦中に発見され、「封炎剣」、「封雷剣」、「閃牙」、「絶扇」、「益篤」、「湖上白」の六つが国際連合の所有物となっている。ちなみに残りの二つの行方は未確認。

聖騎士団ソル・設定画



ORDER-SOL
聖騎士団ソル



A.B.A

A.B.A



A.B.A

PROFILE	
身長	174cm
血液型	水銀の混じった得体の知れない液体 （輸血時は普通の血液が必要）
体重	34kg
出身	フラスコ
誕生日	判らない
アイタイプ	グリーン
趣味	世界観察、怨み手帳を付ける、 余生の計画を練る（いつも皮算用）
大切なもの	パラケルス、自分、鍵の形状のモノ全般 「もったいない」と思ったモノが大切になる
嫌いなもの	「もったいない」ことをする人間、 恋敵と思しきもの・友達思いではない人間
CV	滝本 みか（A.B.A） 森 利道（パラケルス）

バトルスタイル

夫（パラケルスは否定）を主軸としたパワー攻撃。力の制御にムラがあり、A.B.Aのみではそれほどの力も無いが、パラケルスに血（?）を与えパラケルス過去の姿である「フラメントナーゲル」となったときのみ、すべてを超えたパワーが発揮されるがその代償もまた大きい。

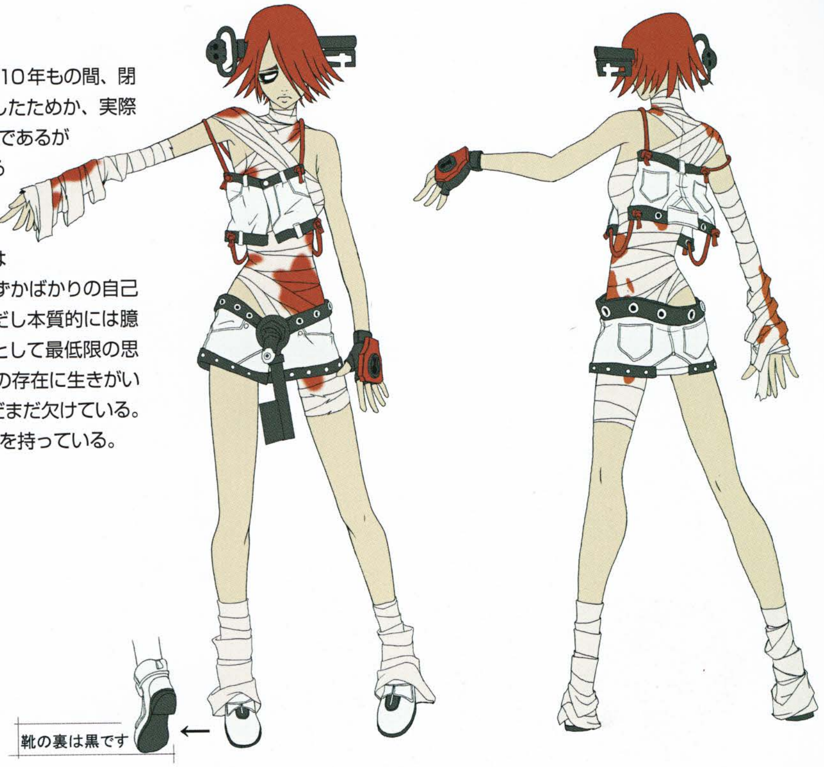
イラストレーターコメント

イメージだけ固めて勢いで描きました。水銀の血液が通っている肌、血染めの包帯と鎖を主体にキモカワイく描ければと思ったんですが、難しかったです。

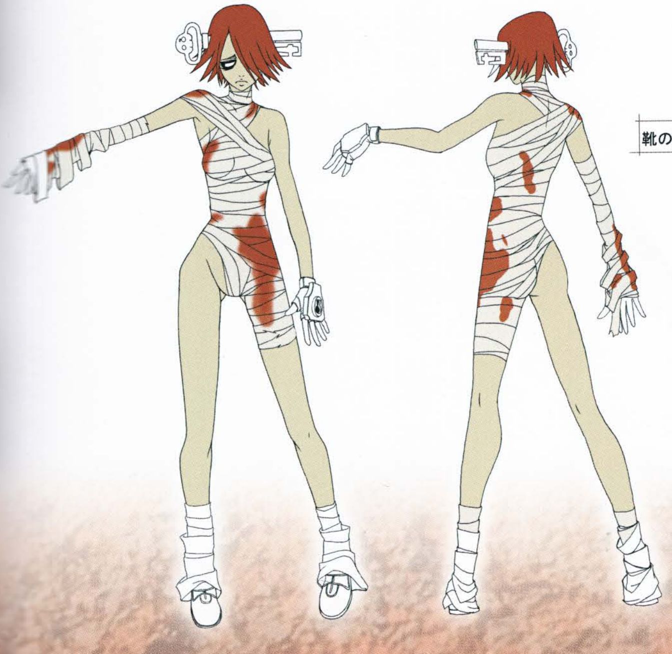
（加藤勇樹）

PERSONALITY【性格】

一言で言うと“人見知りが激しい”。この世に生をうけてから、およそ10年もの間、閉鎖的な空間で独り生きてきた彼女は、他者と比較されることなく成長したためか、実際の社会に出てから何ごとに対しても自分に自信が持てない。擬似生命体であるがゆえに、生まれながらに理を豊富に持ち合わせた彼女は、自らを、ある種優位に立つ側の人間と思い込んでいる。しかし現実の自分の立ち位置を知ったときに落胆するのが怖いため、“競争”から生まれる結果に過剰に怯える一面もある。そういった性格からか、他者に対しては高圧的な心境で接しようとするが、それに伴った行動が取れない。わずかばかりの自己顕示として、あえて普通は使わない難しい言い回しを使いたがる。ただし本質的には臆病なだけで、他人に対して敵意や悪意を持っているわけではなく、人として最低限の思いやりや情は持ち合わせている。現在は伴侶と見初めた「パラケルス」の存在に生きがいを見つけ、ポジティブな行動力を発揮することもあるが、協調性にはまだまだ欠けている。ことパラケルスのこととなれば、嫉妬深く、独占欲が強い。純粋な愛情を持っている。



包帯の血のにじみ場所



BACK STORY【生い立ち】

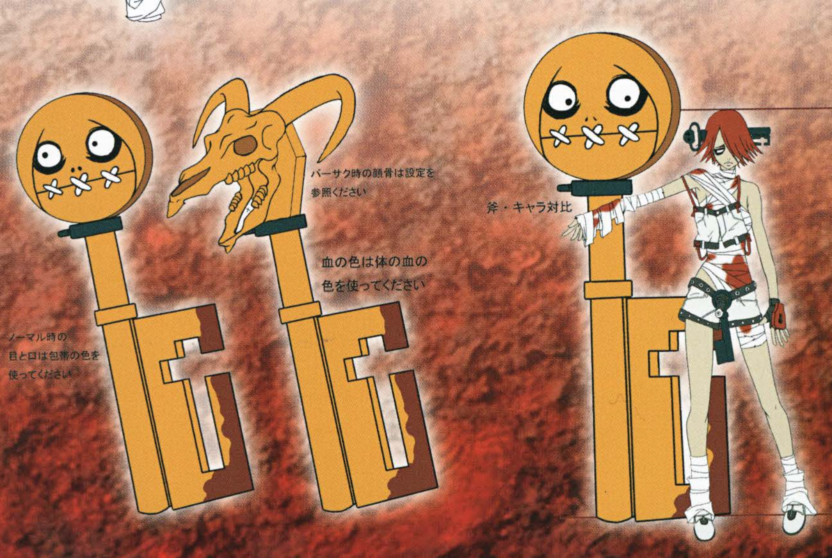
寒村からさらに離れた山頂、寂然たるその洋館は通称「フラスコ」と呼ばれる研究所である。館の主である医師は、人工の生命体を作ることに生涯を費やし、その集大成の産物としてA.B.Aを創造した。しかしA.B.Aの覚醒を間近に、医師はその技術を買われ軍組織に強制連行されることとなった。A.B.Aがまぶたを開いたときには館は外から完全に閉鎖され、彼女は10年もの間「フラスコ」の中をたった独りで過ごすこととなった。その間、外界に出ることはそう難しいことではなかったが、彼女はまだ未完成だった。設備が整った「フラスコ」でなければ、生体を保つことが難しいことを知っていた彼女は、そうした環境の中で、新たなる世界を切り開く象徴として「鍵」の収集に傾倒するのだった。そんな紛らわしも底を見せたある日、彼女は一念発起し、外界へ出ることを決心した。その折に戦時中の遺物である闘斧「フラメント ナーゲル」と衝撃的に対面する。形状が鍵に酷似したその風体に一目ぼれしたのか、彼女はその斧を「パラケルス」と名付け、夫として所有した。自分と同じく人造の体を与えるために、彼女の旅が始まった。

パラケルスについて

聖戦末期の生物型石斧「フラメント ナーゲル(情熱的な爪)」。それは血液を糧に真価を発揮する戦闘用の斧である。戦時中にあまたの血を吸い、妖斧と化したその斧は、いつしか自我を持ち意志を疎通させ、持ち主さえも選ぶようになった。「ぶどう酒の太刀風」との異名も生まれ、陣中では敵味方見境の無い殺戮兵器として恐れられていた。

ときがたち戦も終焉を迎えると、かつての奮迅を失ったそれは、ただ戦野に捨て置かれていた。その後A.B.Aに拾われるまで。武勲に生き甲斐を求めていたそれはA.B.Aという主を得ることで、再び戦火に身を焦がすことを期待したが、愛玩されていることに気付き、自らの運命を呪っている。すきあらば剛健たる主を得るべく、A.B.Aからの逃走を試みる日常を送っている。

斧・キャラ対比







ORDER-SOL

聖騎士団ソル

聖騎士団時代のソルだが、必殺技は通常のソルと似たものが多い。ただし、各必殺技と覚醒必殺技はチャージゲージのレベルによって性能が変化するので、状況によって使用する技を変えていく必要がある。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備

not exist

ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





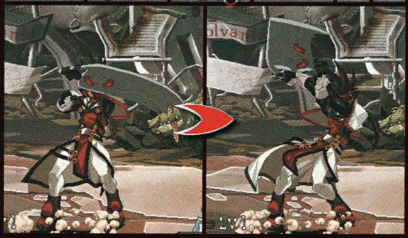


	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 20 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 11 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 26 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 34 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 42 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ（遠距離）	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 70 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空F	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	43	—



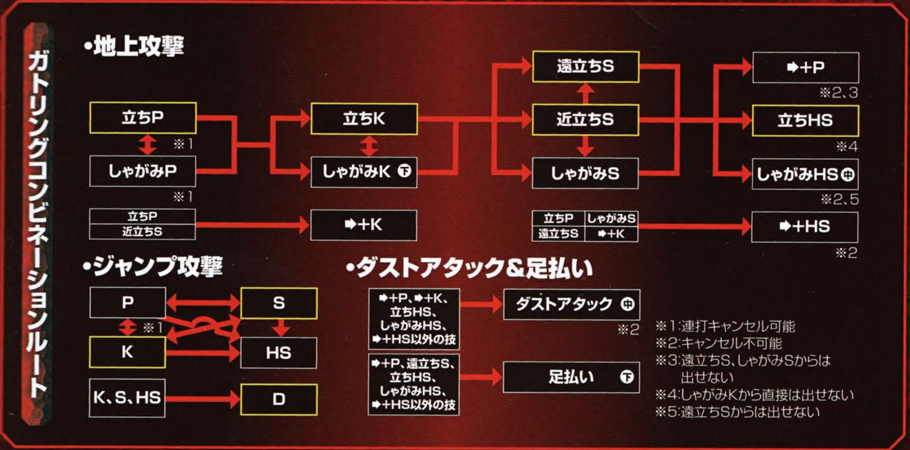
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／立ちPは攻撃発生が4フレームと早い上、ガード後3フレーム有利。接近戦のラッシュに組み込んでいこう。立ちKはリーチが短いが、聖騎士団ソルの技の中で最も発生が早い。ジャンプ攻撃からの技のつなぎや、連係の起点に利用していく。しゃがみSは攻撃判定に優れた攻撃。カウンターヒットさせれば➡＋HSが連続ヒットするので、相手の攻撃に合わせるように使う。しゃがみHSは攻撃発生の遅い中段攻撃。ロマキャンを使えば追撃を狙えるので、ガード崩しに利用する。

➡＋Pは攻撃発生は遅いものの、上半身無敵がある上前方への攻撃判定が強い。さらに当てたときのヒットストップが無いので、幻惑効果が高い。相手の起き上がりに重ねたり、近距離立ちSからガトリングで出していこう。➡＋Kは対投げ無敵を持つ攻撃。カウンターヒットさせるとよろけを誘発する。➡＋HSは通常ヒットでよろけを誘発する攻撃。リーチは長いが攻撃発生が遅いので単発では使わず、しゃがみSからガトリングで出そう。

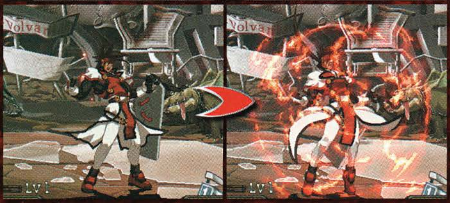
■空中攻撃／ジャンプPは前方の相手に対して、ジャンプKは頭上の相手に対しての空対空に利用。ジャンプS、ジャンプHSは跳び込みに使う。ジャンプSは基底ダメージ補正はあるが、めくり判定があるため使いやすい。ジャンプDは地上の相手にヒットさせるとダウンを奪える攻撃だ。

■システム共通技／足払いはリーチが短く使い勝手が悪い。だが、貴重な下段攻撃なのでしゃがみHSの対の選択肢として使おう。ダストは極端にリーチが短い。ダッシュしゃがみP後や相手の起き上がりに狙おう。通常投げは頭突きで相手を大きく吹っ飛ばす。壁バウンドするとダウン復帰されるのが難点だが、画面端で決めれば近距離立ちSからの空中連続技で追撃できる。デッドアングルは近距離立ちSのモーション。攻撃発生が早くスキが小さいが、リーチは非常に短い。ヒット時は立ちKからの空中連続技を決められるぞ。



必殺技	チャージ→チャージバースト	→↘↓↙←＋D押しっぱなし or 連打→チャージ中にHS	RC
Dm	【チャージ】―【チャージバースト】10	G	【チャージ】―【チャージバースト】立／屈／空
Tg	【チャージ】3.5／―【チャージバースト】0／1.2	Lv	【チャージ】―【チャージバースト】2

FR



必殺技	アクションチャージ	特定の必殺技後にD(空中可)	RC
Dm	―	G	―
Tg	0	Lv	―

FR



必殺技	ガンブレイズ	↓↙←＋S	RC
Dm	【Lv1】40【Lv2】30×2【Lv3】30×3	G	立／屈／空
Tg	3／1.2	Lv	4

FR



必殺技	ブロックヘッドバスター	↓↘→＋P	
Dm	【Lv1】10、10【Lv2】10、10×3【Lv3】10、10×6	G	立／屈／空F
Tg	2／1.2	Lv	【Lv1】4、3【Lv2】4、3×3【Lv3】5

RC FR



※飛び道具部分のガード段は、立／屈／空

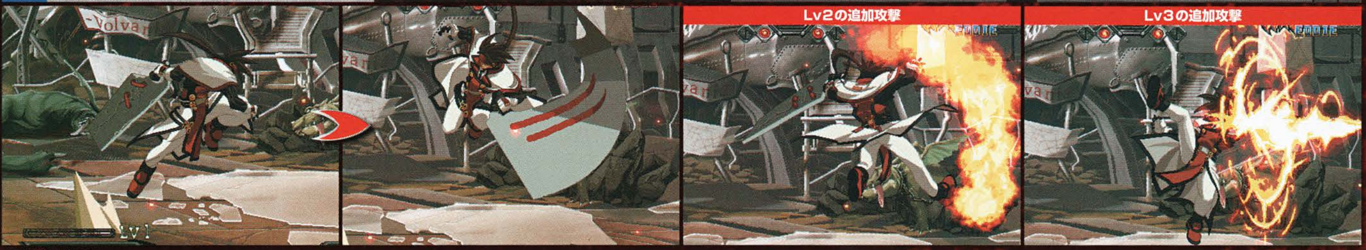
必殺技	シュトルムヴァイパー	→↓↘＋HS（空中可）	
Dm	【Lv1】25×2【Lv2】30×3【Lv3】25×4【空中Lv1】25×2【空中Lv2】30×3【空中Lv3】25×4	G	立／屈／空F
Tg	【Lv1】2／4.8【Lv2】2／4.8【Lv3】2、0.5／4.8×3、2.4【空中Lv1】2／4.8【空中Lv2】2／4.8【空中Lv3】2、0.5／4.8×3、2.4	Lv	3

RC FR



必殺技	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	↓↘→＋K（空中可）	
Dm	【Lv1】24【Lv2】26、28【Lv3】30、42【空中Lv1】24【空中Lv2】26、28【空中Lv3】30、42	G	【Lv1】立／空【Lv2】立／空、立／空F【Lv3】立／空、立／空F【空中Lv1】立／空【空中Lv2】立／空、立／空F【空中Lv3】立／空、立／空F
Tg	0／4.8	Lv	【Lv1】3【Lv2】3、4【Lv3】3、5【空中Lv1】4【空中Lv2】4【空中Lv3】4、5

RC FR



※FRは地上版のみ

チャージ→チャージバースト／全身に力を込めるモーションを取る。ボタンを押し続けると、1フレームごとにチャージゲージが1本の0.25%ずつ上昇。チャージ中に、1秒に4回程度のタイミングでDを連打し続けると、足元に爆炎が発生。この状態中は一度の爆炎発生ごとに12.5%ずつチャージゲージが増加。Dを離すとモーションをキャンセルできるが、わずかながらスキが生じる。

チャージバーストはチャージ中にHSを押すと派生できる攻撃。かなり長い無敵時間があるので、チャージを狙って攻撃する相手への反撃として役立つ。だがスキが大きい上にロマキャンできないため、空振りorガードされると危険。また、硬直中は被カウンターヒット判定なので注意しよう。

アクションチャージ／チャージ、チャージバースト、アクションチャージ、覚醒必殺技以外の必殺技後にDを押すと、青い光に包まれながら力を込める動作を取る。成功するとチャージゲージを1本の80%分増加させられる。動作中は常に被カウンターヒット判定なので、状況を確認して使用したい。

ガンブレイズ／前方に突進すると同時に巨大な火柱を発生させる。突進中に相手に触れても通り抜けつつ攻撃できるので、ガード方向を惑わすことが可能。また極端に姿勢が低いので、相手の打点の高い攻撃、ジャンプ攻撃をかわしやすい。

レベルが上昇するごとにLv2は2本、Lv3は3本と火柱の数が増え、さらに攻撃発生が早くなっていく。どのレベルも初段のリーチが極端に短いが、ガードされても有利なのがうれしい。

ブロックヘッドバスター／武器を構え、前方に炎を飛ばす。根元部分が当たると性能が変化。飛び道具部分のみをヒットさせたときより技後の硬直が長くなるが、ヒット時はよろけを誘発できる。Lv1は硬直が長く使いづらいが、Lv2、Lv3となるにつれ炎部分のヒット数増加により、ガードさせたときの有利時間が大幅に増える。フォースロマキャンと合わせて使用し、攻めの起点として使おう。

シュトルムヴァイパー／上昇しながら攻撃する無敵必殺技。主に切り返し手段として活用する。Lv2になると発生が早くなりダメージアップ。Lv3では最後のたたき付け部分がヒットすると地面バウンドを誘発し、空中連続技で追撃できる。

必殺技 ロックイット ↓↘→＋S RC

Dm	[Lv1] 30 [Lv2] 30、20 [Lv3] 30、25、20	G	立／屈／空F
Tg	1.5／1.2	Lv	[Lv1] 3 [Lv2] 3、5 [Lv3] 3、5、5



覚醒必殺技 サーベイジファング →↘↓↙←→＋P

Dm	[Lv1] 60 [Lv2] 40×3 [Lv3] 60×3	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	[Lv1] 3 [Lv2] 3 [Lv3] 5



覚醒必殺技 タイランレイブVer.Ω →↘↓↙←→＋HS RC

Dm	[Lv1] 80 [Lv2] 50、60 [Lv3] 50、60、128	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5



一撃必殺技 ドラゴンインストール：殺界 →↘↓↙←→↘↓↙←＋S・P・K・S・HS・D・K・S・→←→←↙↓↘→＋HS

Dm	30、10×8、180	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	—





バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ／前方に低い軌道でジャンプしながら攻撃する中段技。Lv1は近めでガードされると通常投げで反撃されるため使いづらいが、Lv2になるとダウンを奪えるようになり、使い勝手はよくなる。Lv3では壁バウンドを誘発する。Lv2からはガードされても有利になるので、ガード崩し目的以外に接近手段としても役立つ優れた必殺技だ。

ロックイット／勢い良く突進して攻撃する。Lv1はガード後有利となるので、接近手段や連係に活用しよう。Lv2はガード後の有利がわずかだが、ヒット後に相手を打ち上げる。密着状態でヒットさせれば、立ちPなどで追撃可能だ。Lv3は3段目にジャンプキャンセルが可能。ダウン復帰不能時間も長いので、足払いや立ちHSからの連続技に組み込んでいきたい。

サーベイジファング／前方に巨大な炎を発生させる空中ガード不能の覚醒必殺技。無敵時間はほとんど無いが、いずれのレベルも発生が早く、Lv1、Lv2は画面端限定で、Lv3は場所を問わずヒット後に追撃できるため、連続技に組み込んでいきたい。Lv2のみ暗転後相手が強制停止中に攻撃判定が発生するため、反撃やジャンプ防止に使いやすいぞ。

タイランレイブ Ver.Ω／こん身の炎の拳を繰り出す。Lv1は攻撃レベル4、Lv2は攻撃レベル3、Lv3は攻撃レベル2の技から連続ヒットさせられる。いずれも無敵時間が長くダメージが大きいので、連続技や切り返しの手段として役立てよう。なお、Lv2は強制基底ダメージ補正が75%掛かるが、壁バウンドを誘発するため追撃が可能。

ドラゴンインストール：殺界／連続攻撃を放った後にタイランレイブのような技でフィニッシュする。出すために、チャージゲージがLv3、テンションゲージが100%必要と、使用条件が厳しい技だ。

1発目がヒットしないと2発目を出せない点に注意。最後までヒットさせるとかなりのダメージを与えられるが、発生が遅い上に無敵時間が無く、さらに通常技からキャンセルして出せないため使い勝手が悪い。追加攻撃を出すタイミングは、直前の攻撃がヒットした瞬間だ。

なお、10HIT目までに相手の体力が無くなった場合、10HIT目の後に特殊演出へ変化する。

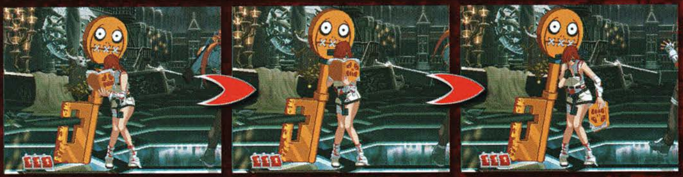


A.B.A

通常モードと諸刃モードは対照的な性格を持つ。通常モードはリーチが短く発生の遅い必殺技ばかりで、対する諸刃モードは反動ダメージを受けるが、高性能な技がそろう。扱いの難しいテクニカルキャラだ。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



ジャンプ



ダウン復帰



一撃必殺準備



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





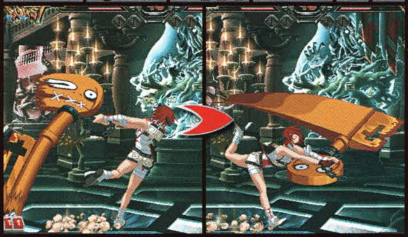
	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 15 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 6 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 22 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 22×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 25 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 21 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 35 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ（遠距離）	Dm 19×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3		Dm 26 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 53 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
22	2.6	立/屈/空F	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

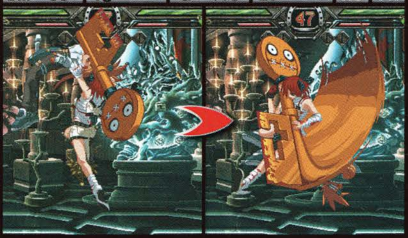
	Tg	G	Lv
40	—	45	—



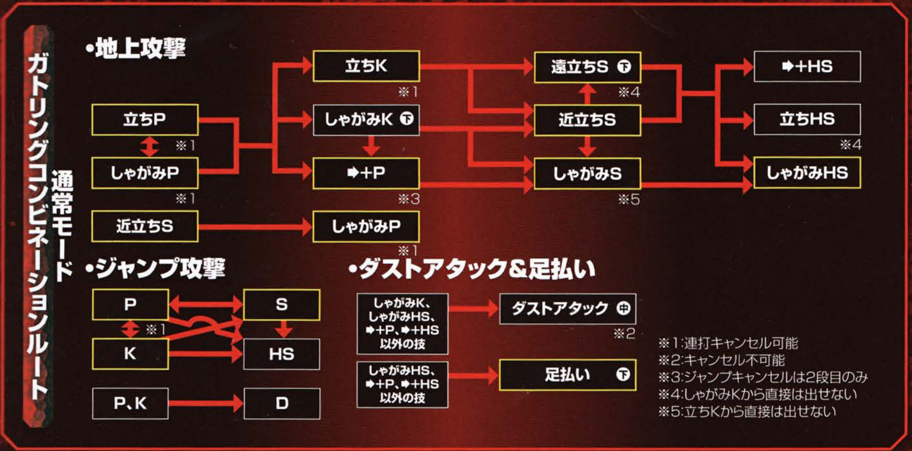
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
53	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート 通常モード



■地上攻撃／立ちHSはリーチが長く、相手の接近を阻むけん制に。しゃがみSは判定が強く、➡＋Pのやられ判定が大きいA.B.Aには、通常モードでのメイン対空となる。ヒット時はジャンプPやSで追撃した後に結合へ。また、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長く、相打ちになったとしても、ダウン追い打ちで結合が間に合う。しゃがみHSは、1～2段目共にジャンプキャンセルから追撃でき、1段目ヒット時は浮かすので結合につなげやすい。また、攻撃判定が強く持続も長いので、相手のけん制や跳び込みに対してあらかじめ置いておけば、つぶせることが多い。遠距離立ちSはリーチがかなり短いが、下段攻撃であるのが利点。諸刃モード時に画面端で結合を決めた後の起き攻めで使うのが有効で、ダストとの二択を仕掛けられる。➡＋HSは壁バウンド効果があり、気絶値が高い。

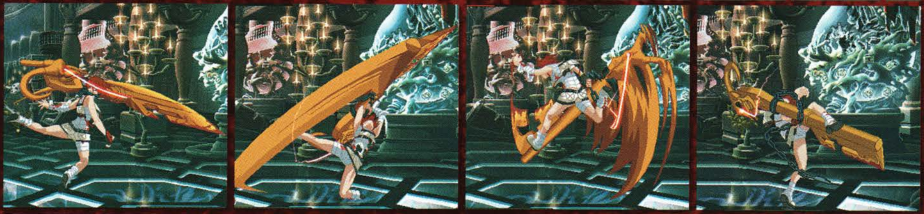
■空中攻撃／ジャンプHSはヒット時に地上技へつなぎやすいが、判定は弱く、高い打点で直前ガードされると確定で通常投げをくらう。ジャンプSは攻撃判定が強く、跳び込みに使いやすい。ジャンプPまでセットで出し、空中ヒット時はジャンプキャンセルSから結合。地上ヒット時はしゃがみPにつなごう。ジャンプPは横方向に判定が強く、空対空に。また、全体動作が短いので、バースト対策用の攻撃として使うのにも重宝する。

■システム共通技／ダストはモーションが小さく見切られにくい上、ヒット時に追撃できるのがウリ。接近戦や、前述の遠距離立ちSとの二択の場面で出すのが効果的。足払いは判定が強めで、ヒット時は結合がつながる。連続技やけん制に使おう。通常上投げはレバー前だと後ろへ、後ろだと前に向かって投げる。壁バウンド効果を持ち、画面端に向かって投げれば、近距離立ちSから空中連続技を決められるぞ。デッドアングルは発生が遅く、ガードされると反撃を受けるので、切り返しは極力ほかの手段をオススメする。



諸刃モードの通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）
S Dm	33	33	33	24×2
S G	立/屈/空F	立/屈/空F	立/空	立/屈/空F
S Tg	3.8	3.8	3.8	3.8
S Lv	4	4	4	4
S RC/FR	RC	RC	RC	RC
HS Dm	42	28×2	40	38×2
HS G	立/屈/空F	立/屈/空F	立/空	立/屈/空F
HS Tg	3.8	3.8	3.8	3.8
HS Lv	5	5	5	5
HS RC/FR	RC	RC, FR	RC	RC





※P・K・D・ジャンプD・足払い・→＋Pについては、通常モードの通常技と同じモーション（データはP.223参照）

通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→＋HS

Dm	Tg	G	Lv
40	—	45	—



諸刃モードガトリングコンビネーションルート

•地上攻撃

- 立ちP ⇔ しゃがみP（※1）
- 立ちP／しゃがみP → 立ちK（※1）／しゃがみK（下）
- 立ちK／しゃがみK → 近立ちS／遠立ちS／→＋P（※3）
- 近立ちS → →＋P、遠立ちS
- 近立ちS／遠立ちS → 立ちHS（※4）／しゃがみHS（※3,5）
- 立ちHS → →＋HS
- →＋P → →＋HS
- →＋HS以外の技 → しゃがみS

•ジャンプ攻撃

- P ⇔ S
- P ⇔ K（※1）
- P → HS、K → S
- S → HS
- P、K、S、HS → D

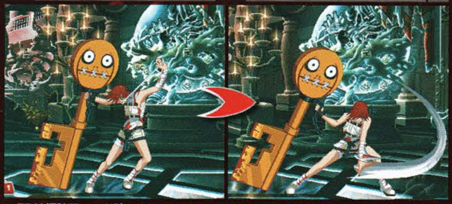
•ダストアタック&足払い

- しゃがみHS、→＋P、→＋HS以外の技 → ダストアタック（中）（※2）
- しゃがみHS、→＋P、→＋HS以外の技 → 足払い（下）

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:ジャンプキャンセルは2段目のみ
※4:しゃがみKから直接は出せない
※4:しゃがみP、立ちK、しゃがみKから直接は出せない

必殺技 抹消　↓↘→＋S

Dm	G	Tg	Lv	RC/FR
【通常】15【諸刃】16【極諸刃】12	立／屈／空F	1／2.4	3	RC, FR



※FRは極諸刃モード時のみ

必殺技 覆滅　抹消中に←→＋S

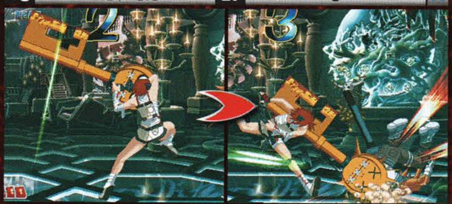
Dm	G	Tg	Lv	RC/FR
【通常】18【諸刃】20【極諸刃】16	立／屈／空F	1／2.4	3	RC, FR



※FRは極諸刃モード時のみ

必殺技 断獄　覆滅中に→↘↓↙←＋S

Dm	G	Tg	Lv	RC/FR
【通常】28【諸刃】32【極諸刃】25	立／屈／空F	1.5／3.6	5	RC, FR



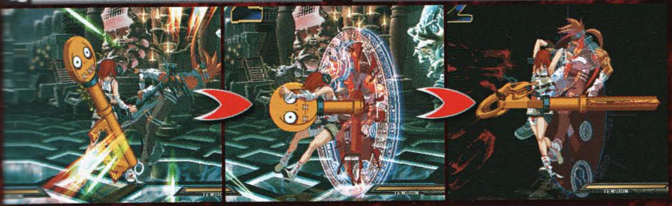
■諸刃モード通常技／P～K系の攻撃は通常モードと同じで、違うのはS～D系攻撃のみ。立ちPは全体動作が短く、対空や連続技の中継に。立ちKは全体動作が短く、相手に当たると連続で出せるので、バースト対策に使おう。遠距離立ちSは判定の強い2段技。けん制に使い、抹消やしゃがみHSにつなごう。立ちHSも同じくけん制技。判定が強く、カウンターヒット時によろけを誘発する。また、←＋HSで通常投げを狙えば、投げられなくてもこの技が出て、持続の後半部分がヒットしやすい。しゃがみSは発生が遅いが、判定が強く対空に便利。しゃがみHSはヒット時は連続技を決められ、ガード時は2フレーム有利と高性能。2段目発生時にフォースロマキャンができ、バースト対策にも使える。また、13～18フレーム目に対投げ無敵があり、起き上がりに重ねるのも有効。足払いはリーチが長く、カウンターヒット時は断罪で拾える。ジャンプSは下と横方向に判定が強く、跳び込みや中間距離でのけん制に使える。ジャンプHSはメインの跳び込み技。下方向に強く、相手の裏側に落ちるように出すとめくりを狙える。

■諸刃モードの仕組み／結合を決めるか焼成を出すと移行し、体力下に諸刃ゲージが出現。結合を決めるか分離を出すと通常モードに戻れる。諸刃モード中は攻撃を当てると反動ダメージを受け体力を消費するが、体力0以下にはならない。また、結合ヒット時は反動ダメージで消費した体力の80%、分離を出すと120%回復しつつ、通常モードに戻る。諸刃ゲージは、反動ダメージで体力減少、ダウンする、時間経過の三つで減少。ダウンはゲージの1/3弱減少するので注意。ただし、ゲージが減る前にダウン追い打ちをされたりデッドアングルをカウンターヒットでくらった場合は諸刃ゲージが減少しない。諸刃ゲージが切れると、地上に立った時点で強制的にスカ動作が出て、体力が回復せずに通常モードへ戻る。ジャンプ中やダウン中にゲージが切れた場合は、地上に立った時点でそのモーションに移行する。スカ動作は硬直が長く、場合によっては一撃必殺技も確定してしまうぞ。

■輸血パック／輸血パックは1ラウンドに3個用意され、焼成、分離、変質を使うと1個消費する。ぴったり使い切る闘い方を考えていこう。



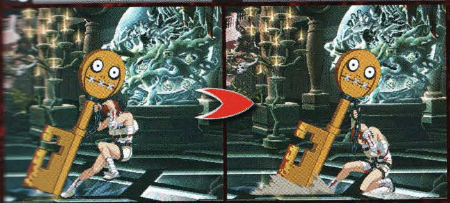
必殺技	結合	→↘↓↙←＋HS（空中可）
Dm	【地上】10【空中】30	
Tg	1.5／6	
G	【地上】投げ、立／屈／空【空中】立／屈／空	
Lv	1	



覚醒必殺技	証拠・隠滅（往路）	空中で→↘↓↙←→＋P
Dm	26×4	
Tg	—	
G	立／屈／空F	
Lv	5	



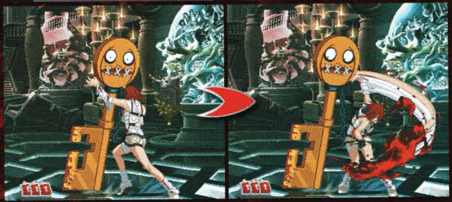
必殺技	牽引【通常】	↓↘→＋P
Dm	—	
Tg	1.5／—	
G	—	
Lv	—	



必殺技	消却【通常】	↓↘→＋K
Dm	35	
Tg	2／4.8	
G	立／空F	
Lv	5	



必殺技	忌避【通常】	↓↘→＋HS
Dm	11	
Tg	1.5／3.6	
G	立／屈／空	
Lv	2	



必殺技	焼成【通常】	→↘↓↙←＋P
Dm	—	
Tg	—	
G	—	
Lv	—	



覚醒必殺技	証拠・隠匿【通常】	→↘↓↙←→＋HS
Dm	68、20	
Tg	—	
G	立／屈／空F、ガード不能	
Lv	5、2	



必殺技	飽食【諸刃】	←↓↙＋HS
Dm	【諸刃】48【極諸刃】38	
Tg	1.5／4.8	
G	立／屈／空F	
Lv	5	



必殺技	断罪【諸刃】	→↓↘＋HS
Dm	【諸刃】25、35【極諸刃】20、28	
Tg	2.5／6	
G	立／屈／空F	
Lv	4、5	



※FRは極諸刃モード時のみ

結合／地上版は投げ→打撃の順で発生。投げ間合いはかなり狭い。打撃は攻撃レベル3以上の攻撃から連続技に。空中版は打撃のみだが発生が早くなり、ジャンプPからつながる。ヒット時はダウンを奪い、モードチェンジする。諸刃モード時のみ反動ダメージで消費した体力の80%を回復。

焼成／輸血パックを1個消費し、諸刃モードに。

牽引／身を屈めつつ前進する技で、打点の低い攻撃以外を避けて接近できる。フォースロマキャンした直後に行動すると、牽引で移動した勢いを利用してジャンプや攻撃を行なうことが可能。

消却／突進力のある中段攻撃で、カウンターヒット時は長時間のよろけを誘発。フォースロマキャン可能だが、しゃがみP程度しか連続ヒットしない。

抹消～覆滅～断獄／追加入力式の3回連続攻撃。両モードで使用でき、抹消ヒットorガード時のみ覆滅～断獄が出せるが、断獄は覆滅が空振りしても出せる。抹消は硬直が短くけん制に使え、覆滅はよろけを誘発、断獄は地面バウンド効果があり追撃が可能。諸刃モード版は抹消のリーチが長く、覆滅のよろけ時間が長く、断獄の硬直が短くなる。また、断獄ヒット時、相手はバースト不能。

忌避／発生、弾速が遅く、射程の短い飛び道具を出す。しかし、硬直が短く連射が効く上、判定が大きいので、接近を阻む盾として役立つ。

分離／輸血パックを1個消費し、諸刃モードの攻撃で受けた反動ダメージの120%を回復して通常モードに戻る。

飽食／ヒット時は浮かせ効果があり、ダウン復帰不能時間は長い。主に画面端での連続技を決めるときや、ダウンを奪うときに使う技。なお、自動的にジャンプ属性が付加され、変質後の極諸刃モード中ならジャンプキャンセルも可能となっている。

断罪／パラケルスを振り回す2段技。攻撃発生まで対投げ無敵があり、1段目ヒット時は浮かせ効果＋長時間ダウン復帰不能に。さらに、覚醒必殺技を除く打撃を1発だけ半分のダメージで耐えられる。2段目はバウンド効果があり、ダウン復帰不能時間も長く追撃も決められるぞ。また、変質後の極諸刃モードでは全体モーションが短くなり、1段目発生時にフォースロマキャンが可能になる。なお、2段目ヒット時、相手はバースト不能。



必殺技	分離【諸刃】	→↘↓↙←＋P
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	過失【諸刃】	←↙↓↘→＋K
Dm	【諸刃】50【極諸刃】40	G	立／空
Tg	2／4.8	Lv	5



※FRは極諸刃モード時のみ

必殺技	根絶【諸刃】	空中で←↙↓↘→＋S
Dm	38	G	立／屈／空
Tg	1.5／3.6	Lv	4



覚醒必殺技	証拠・隠滅（復路）【諸刃】	証拠・隠滅（往路）中に↓↙←＋K
Dm	26×4	G	立／空
Tg	—	Lv	5



覚醒必殺技	変質【諸刃】	→↘↓↙←→↘↓↙←＋S
Dm	10	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5



一撃必殺技	無知の闇	↓↘→↓↘→＋HS
Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	4



過失／中段かつガードはよろけを誘発する優秀な技。発生は遅めだが、ヒット時は壁バウンド効果があり画面端なら追撃可能。動作途中から対投げ無敵が付いている。なお、変質後の極諸刃モード中は硬直が短くなり、発生の瞬間にフォースロマキャン可能。ガトリングから交ぜて出すのが有効だ。
根絶／両腕から気を発する技。リーチが長い上、攻撃レベルが高く、低めに当てれば有利な状況を作れる。また、攻撃判定が二つ同時に出るので、相手の真下付近で出せば2ヒットさせられる。
証拠・隠匿／地面に腕を刺し、巨大な気を出す。出始めは無敵だが発生前に切れ、足元以外無敵に切り替わる。ヒット時は高く浮かせ、追撃可能。攻撃発生と同時にフォースロマキャンできる。

証拠・隠滅（往路）→証拠・隠滅（復路）／パラケルスにつかまり突進する4ヒット技。証拠・隠滅（往路）（以下、往路）は攻撃発生直前まで無敵があり、ヒット時は浮かせられる。通常モードの往路のみ中段かつ攻撃力が高い。証拠・隠滅（復路）は諸刃モード時のみ出せる。基本的な性質は往路と同じだが、持続が長いのでヒット時の状況で硬直が長くなる。
変質／輸血パックを1個消費し、攻撃を出しつつ極諸刃モードへ移行。ロマキャンと同じく必殺技を含む地上の全打撃技をキャンセルして出せる。攻撃発生の1フレーム前に無敵は切れるが、無敵時間そのものは長く、地上ヒット時はよろけを誘発、空中ヒット時はダウン復帰不能時間が長い。技後は諸刃ゲージが約40%回復し、諸刃モードの反動ダメージのストックをそのまま引き継ぐ。極諸刃モードは「攻撃力80%」、「立ちP、しゃがみP、しゃがみHS、デッドアングル以外の攻撃の発生速度上昇」、「ガトリングの制限が解除され同じ技以外につなげられる」、「遠距離立ちS、立ちHS、足払い、ジャンプDもジャンプキャンセル可能」、「ジャンプのスピードが上がり、軌道が低く」、「一度のジャンプで2回空中ダッシュが可能」、「抹消、覆滅、断罪、過失がフォースロマキャン可能」、「断獄、根絶はフォースロマキャン受け付け時間が2フレーム延長」の効果が付く。しかし、「諸刃ゲージの減りが早い」、「反動ダメージの入り方が大きい」という効果もあり、制限時間はかなり短い。
無知の闇／一撃必殺準備が短いため狙えなくはない。



特殊登場演出集 part1

各キャラクターに細かな設定があり、特定の組み合わせで演出が変化する『GGX』シリーズ。
ここでは、新キャラクター聖騎士団ソルにかかわる特殊登場演出をまとめて紹介しよう。



VS. KY KISKE

自分がタイムスリップしたとは知らず、聖騎士団時代のソルにバカにされていると勘違いするカイ。だが、今も昔もソルの眼中に無いのは変わらない!?



カイ「少し付き合ってもらうぞ」
静かなる闘志を抑え、言い放つカイ。



聖騎士団の宝、封雷剣の力が解き放たれる。
青い稲妻に包まれたカイが、ソルを見据える。



聖騎士団ソル「目障りな小僧だ、ツブすぞ?」
巨大な火柱とともに威圧する聖騎士団ソル。

VS. SLAYER









スレイヤー「今のはなかなかだ」
聖騎士団ソル「ジジィがはしゃいでんじゃねぇ」

出会うなり拳を交える聖騎士団ソルとスレイヤー。時を越えたケンカ仲間として闘い続ける二人は、さらに激しくぶつかり合う。「もう少し踏み込んだ方がいい」と余裕を見せるスレイヤー、意に介さないソル。新たな闘いが始まる!

VS. I-NO

ギアを絶滅させようとしている聖騎士団ソルと、かつてジャスティスという凶悪なギアを生み出した「あの男」を狂信するイノ。目的が相反する二人の闘いは必至!



イノ「虫ってさぁ」
至近距離で聖騎士団ソルを挑発するイノ。

言い終わらないうちに、鉄塊で斬りかかる聖騎士団ソル。イノはひらりとかわし……、





イノ「自分から火に飛び込んでくるよねｪ」
聖騎士団ソル「気に障る女だ」

VS. AXL LOW

時代を越えて生きるソルと、さまざまな時代に現れるアクセル。二人のやりとりは変わらないのだ。

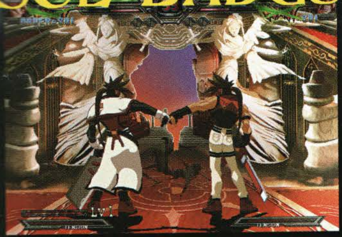


アクセル「旦那! 久し振りだねぇ、元気してた?」



聖騎士団ソル「ぼちぼちな」

VS. SOL BADGUY



聖騎士団ソルと封炎剣を持つソル。対峙する二人は、無言で挑発し合う。

VS. CPU ORDER-SOL

イノの強大な力によって時空が歪み、過去にタイムスリップしてしまうCPU戦の最終ステージ。そこに居るのは……、



悠々と倒したギアに腰掛けるCPU戦のボス、聖騎士団ソル。



突如目の前に敵が現れ、立ち上がる。
緊張感が高まっていく……。



(プレイヤー側)聖騎士団ソル「消えろ、消し炭にするぞ……」



SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

炎を帯びる拳（こぶし）から繰り出されるは、豪快な必殺技の数々。主人公だけあって、無敵対空技、突進技、中段攻撃、コマンド投げと一通りそろっている。あとは怒とうの攻めで焼き尽くすのみ！



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出







	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 17 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 25 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 24×2 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ（遠距離）	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3		Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

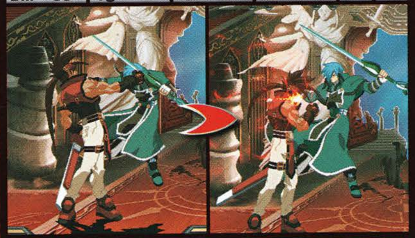
Dm	Tg	G	Lv		
25	2.6	立/屈/空	3	RC	



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	—	43	—		



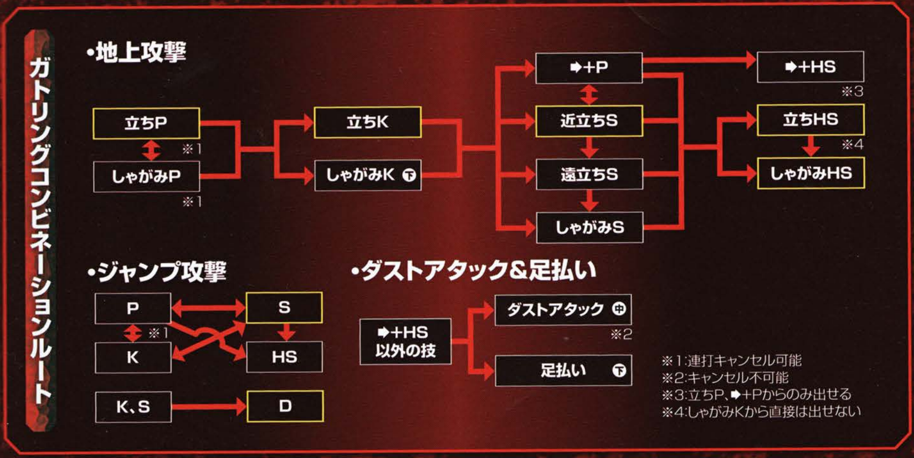
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	—	110	—		



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／中間距離のけん制は、リーチが長く、発生の早い遠距離立ちS。キャンセルしてガンフレイムを出せば攻めの起点にできる。これにジャンプキャンセル可能な立ちHSを交ぜていこう。

近距離では、全キャラ中屈指の攻撃発生の早さを誇る立ちKが強い。跳び込み後のつなぎや、反撃、対空に使える万能技だ。しゃがみKは下段でガトリングの始動技として活躍。また、ガード後に有利になるしゃがみSは、ガトリングの締めに使っていこう。しゃがみHSは空中連続技に移行するつなぎとして、➡＋Pは横に吹っ飛ばすので画面端での連続技に重宝する。この二つの技は前作に比べてキャンセル受付時間が大幅に延びた。これらをガードさせて割り込みを誘い、必殺技でカウンターヒットを狙うこともできるぞ。

■空中攻撃／スキが小さいジャンプPは空対空で強力。連打キャンセル可能なので、ジャンプの昇りで出しつつばらまこう。ジャンプSとHSは跳び込みや連続技のつなぎに重宝する。Sは斜め下に攻撃判定が大きいので空中ダッシュ後に役立ち、HSは硬直時間が無いので少し高めの位置で出してもいい。前作で猛威を振るったジャンプDは、ダウン復帰不能時間が短縮されループはできなくなった。半面、ジャンプHSは相手を巻き込むように、Dは遅めのキャンセルが可能となり、新技のサイドワインダーをクリーンヒットさせやすくなっている。

■システム共通技／ダストはリーチが短く、ガードされると反撃を受けるので使いにくい。一方、足払いはキャンセル可能な下段技で、姿勢が非常に低い。また、空振り時のスキが小さく反撃を受けにくい。キャンセル必殺技から連続技を決めるほか、単発で割り込み技としても使用できる。

通常投げは相手キャラによってダウンが確定。画面端なら追撃が可能だ。一方、空中投げはダウン復帰不能時間がほんの少し延びた。低めで決めれば追撃が間に合うこともあるぞ。

必殺技	ガンフレイム／ガンフレイム（フェイント）	↓↘→＋P／↓↙←＋P		
Dm	【通常】50→42→30→30【インストール版】60	G	全	RC FR
Tg	【通常】2／1.2【インストール版】—【フェイント】3.5／—	Lv	【通常】3→3→2→2【インストール版】3	



必殺技	ヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし	→↓↘＋SorHS（空中可）→↓↙←＋K		
Dm	【地上】46＋30【空中S】36＋24【空中HS】46＋24【インストール地上S】46＋20＋20【インストール地上HS】60＋18×12【叩き落とし】16	G	【地上】立／屈／空F【空中】全	RC FR
Tg	【地上S】2／4.8【地上HS】3／4.8【空中S】2／3.6【空中HS】2.5／4.8【インストール版】—【叩き落とし】0.5／2.4	Lv	3（インストール版HSの初段のみ5）	



必殺技	グランドヴァイパー	↓↙←＋S		
Dm	8×n＋18＋18×2	G	屈／空F	RC FR
Tg	3／1.2×n＋3.6×3	Lv	3	

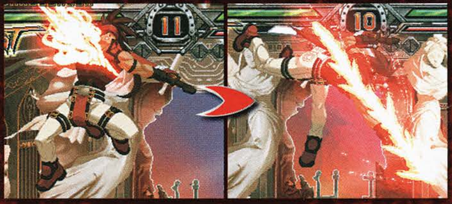


必殺技	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→＋K（空中可）		RC
Dm	【通常】24＋36【空中】22×4【インストール版】20×3＋50	G	【通常】立／屈／空F【空中】全	FR
Tg	【通常】1.5／4.8【空中】2／3【インストール版】—	Lv	【通常】3【空中】2【インストール版】4、4、4、5	



※FRは空中版のみ

必殺技	バンディットブリンガー	地上バンディットリヴォルヴァー中にK押しっぱなし		RC
Dm	50	G	立／空	FR
Tg	1.5／3.6	Lv	5	





ガンフレイム（フェイント）／前方から順に火柱を発生させる飛び道具。けん制や連続技など、あらゆる場面で活躍する。なお、フェイントはスキが小さく誘いやテンションゲージ増加に使える。

ヴォルカニックヴァイパー／炎をまとった拳を突き上げて上昇する対空系必殺技。Sは上昇高度が低くスキが小さい。一方、HSは上昇高度が高くスキが大きいものの、威力が高い。地上版は出始めからの長い無敵時間を利用し、起き上がりや割り込みに使う。空中版は連続技の締めとして使おう。

追加入力で出せる叩き落としは、どの技からもつながるようになった。ただし、ダウン復帰不能時間が短くなっているので、低い位置でヒットさせる必要がある。空中連続技の締めは、Sヴォルカニックヴァイパー〜叩き落としが実戦的だ。

グランドヴァイパー／低い姿勢で地面ギリギリを突進し、その後上昇する技。ボタン連打とレバガチャでヒット数が増え、それに伴い威力が上昇する。突進部分は下段で、ヒット時はダウン復帰不能なので奇襲になる。また、出した瞬間からやられ判定が小さくなるので割り込みにも使える。

バンディットリヴォルヴァー／小さく前方にジャンプしながら、膝蹴り→カカト落としと繰り出す技。主に足払いからの連続技で活躍。自動的にジャンプ属性が付加されるので、ロマキャンすればその後、2段ジャンプでの連続技が可能だ。また、空中ガード不能なのでジャンプ防止になる。なお、空中版のみフォースロマキャンに対応している。

バンディットブリンガー／バンディットリヴォルヴァーの派生技で、高い軌道から炎の拳でたたき付ける技。中段攻撃で、ヒット時は相手が地面バウンドするため追撃できる。なお、ノーマルヒット時は斜めに、カウンターヒット時は垂直に相手が吹き飛ぶので、追撃する際には注意しよう。

ライオットスタンプ／後方の壁に向かって跳び、ターンして突進しながら蹴りを繰り出す技。中段攻撃だが、見切られやすく→＋Pなどで迎撃されることが多い。出した瞬間から空中判定になるため、起き上がりに出し、わざと空中でくらう使い方が可能だ。また、画面端に追い詰められた状況で使えば、蹴りが早めにヒットするので奇襲になる。なお、この技も自動的にジャンプ属性が付加される。

必殺技 ライオットスタンプ ↓↙←＋K

Dm	40	G	立／空
Tg	1／4.2	Lv	1

RC FR



必殺技 ファフニール ←↙↓↘→＋HS

Dm	70	G	立／屈／空F
Tg	2／3	Lv	5

RC FR



必殺技 ぶっきらぼうに投げる 密着して→↓↘＋K

Dm	37	G	70ドット（投げ間合い）
Tg	—	Lv	—



必殺技 サイドワインダー 空中で↓↘→＋HS

Dm	40	G	立／屈／空
Tg	1／2.4	Lv	5

RC



覚醒必殺技 タイランレイブver.β →↘↓↙←→＋HS

Dm	80＋60	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5

RC



覚醒必殺技 ドラゴンインストール ↓↙←↓↙←＋S

Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



一撃必殺技 ナパームデス ↓↘→↓↘→＋HS

Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	—



ファフニール／少し前進しつつ、炎の拳で正拳突きを繰り出す。通常技をキャンセルして出すことはできないが、技の判定自体は強め。画面端やフォースロマキャンを絡めれば追撃できるのも魅力。

ぶっきらぼうに投げる／相手を背後の地面にたたき付ける、追撃可能なコマンド投げ。出始めは被カウンターヒット扱い。本作では投げ後の距離が遠くなったので、裏に回らず正面から追撃しよう。

サイドワインダー／炎の拳で殴り付ける空中技。攻撃発生はやや遅いものの威力は高め。クリーンヒットさせると相手は壁バウンドで吹っ飛び、追撃が可能。空中連続技専用の必殺技だ。

気になるクリーンヒットの条件は距離と高さ。距離は至近距離、高さは相手とほぼ同じときに、クリーンヒットが発生する。なお、高さの制限はヒット数に応じて厳しくなる。ヒット数が多いほど、正確に高さを合わせる必要があるぞ。

ドラゴンインストール／パワーアップ系の覚醒必殺技。効果の持続時間はソルの体力に反比例し、少なければ少ないほど長くなる。また、発動中は、テンションゲージが徐々に増加。各種通常技＆ダッシュスピードの高速化に加え、各種必殺技が専用のものになる効果を得られる。

ただし、一定時間が経過して終了するとソルは無防備な状態になる。また、発動中にソルがダウンすると強制終了する。このダウンによる強制終了時は、無防備な状態は発生しない。なお、前作のように発動中に再度使用することはできない。

ちなみに、発動中の必殺技は以下のように変化する。ガンフレイム→巨大な火柱1本になる（フォースロマキャン可能）。バンディットリヴォルヴァー→多段化。最後が中段になる。ヴォルカニックヴァイパー→地上HS版が超多段化。威力UP。地上S版、空中版が多段化、叩き落としへの派生が不可能に。

タイランレイブver.β／炎の拳で、ショートアッパー→ストレートと繰り出す技。出始めに対打撃無敵があるので、起き上がりや割り込みに使える。ただし、ガードされると反撃されやすく、場合によっては、1段目と2段目の間に割り込まれる。

ナパームデス／巨大な炎をまといながら、斜め上に上昇して攻撃する一撃必殺技。実戦で決めるなら、A.B.Aのスカ状態が狙いどころだ。

SOL BADGUY
ソル＝バッドガイ





KY KISKE

カイ＝キスク

通常技は全体的にリーチが長いカイ。必殺技は、飛び道具のスタンエッジ、対空技のヴェイパースラスト、突進技のスタンディッパーと各場面に使える技がそろっている、オールマイティなキャラだ。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





立ち（近距離）

	P	K	S	HS	D
Dm	8	12	28	42	15
G	立/屈/空F	屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F	屈/空F
RC	RC	RC	RC	RC	RC
Tg	1.4	1.4	3.8	3.8	2.6
Lv	1	1	5	5	3



しゃがみ

	P	K	S	HS	D
Dm	8	14	25	28×2	30
G	立/屈/空F	屈/空F	屈/空F	立/屈/空F	屈/空F
RC	RC	RC	RC	RC	RC
Tg	1.4	1.4	2.6	3.8	2.6
Lv	1	1	3	4	3



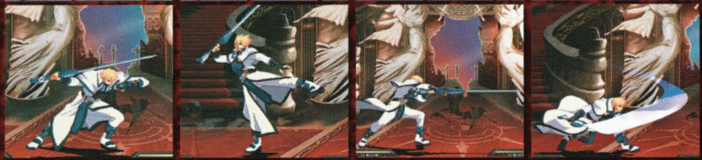
ジャンプ

	P	K	S	HS	D
Dm	12	16	28	38	40
G	立/空	立/空	立/空	立/空	立/屈/空
RC	RC	RC	RC	RC	
Tg	1.4	1.4	2.6	2.6	1.2
Lv	1	1	3	3	3



レバー入れ（遠距離）

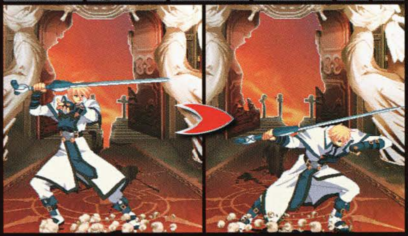
	P	K	S	HS
Dm	30	36	28	36×2
G	立/屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F
RC	RC	RC	RC	RC
Tg	2.6	3.8	2.6	3.8
Lv	3	4	3	5



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	2.6	立/屈/空F	3	RC	



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	—	43	—	RC	FR



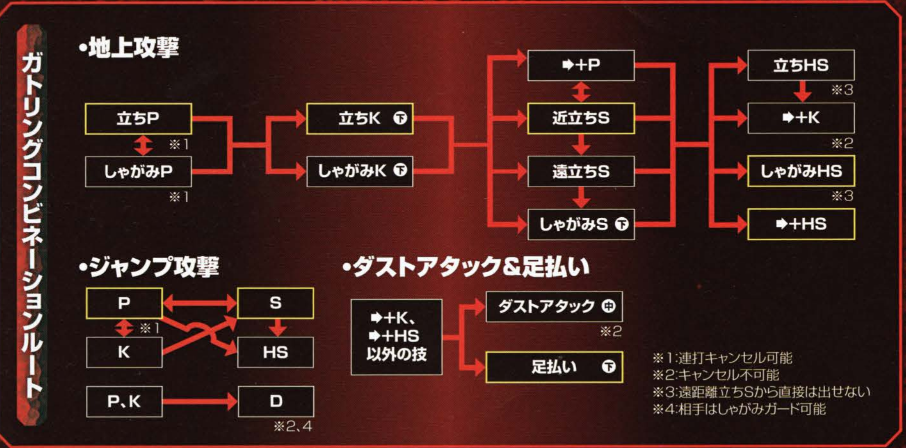
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	—	110	—		



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／立ちKとしゃがみKは下段技。起き上がりに重ねるときは持続の長い立ちK、立ち回りではリーチの長いしゃがみKから連続技を狙おう。

近距離立ちSは、上方向への判定が強化された。通常投げを➡＋S・HS同時押しで使えば、地上の相手には通常投げが決まり、ジャンプした相手には近距離立ちSでジャンプをつぶしやすいぞ。

遠距離立ちSとしゃがみSは、リーチが長くけん制に使える。特に、下段技であるしゃがみSは、スキが小さくなり使い勝手が良くなった。

しゃがみHSは、ジャンプキャンセル可能となり、発生が早くなった。上方向への判定が強いので、先読みの対空や空中連続技のパーツに使おう。

➡＋Pは、上半身無敵があり、対空に使える。近距離立ちSやしゃがみHSにつなげば、ヒット時は連続技になり、ガード時はジャンプキャンセルで仕切り直せる。➡＋Kと➡＋HSはガードされても有利。特に、➡＋HSはガードされても15フレーム有利となるので、ダッシュから攻め込めるぞ。

■空中攻撃／ジャンプSは、下方向に対して強くなったので、姿勢の低い相手に当たる。ただし、やられ判定も大きくなったので気を付けよう。

飛び道具判定のジャンプDは、地上ヒットでも浮くようになり、スキが小さくなった。盾のように使ったり、起き上がりに重ねて使おう。

ジャンプKやHSは変更が無く、『#RELOAD』と同様に使いやすい。ジャンプKは空対空に、ジャンプHSは先端を当てるようにけん制で使おう。

■システム共通技／ダストは発生が1フレーム遅くなったが、硬直が減った。先端を当てるように出せば、ガードされてもまず反撃を受けない。

通常投げは、フォースロマキャン可能。基底ダメージ補正は強制的に50%掛かるが、少ないテンションゲージの消費で連続技を狙えるぞ。

空中投げは、壁バウンドを誘発。画面端付近では、連続技を決められることを覚えておこう。

KY KISKE
カイ＝キスク



必殺技 スタンエッジ

↓↘→＋SorHS（空中可）

Dm	【地上】40【空中】33	G	立／屈／空	RC（不可）／FR（可）
Tg	【地上】2.8/4.8【空中】2.8/4.8	Lv	【地上】5【空中】5	



※FRは空中版のみ可能

必殺技 スタンエッジ・チャージアタック

↓↘→＋D（空中可）

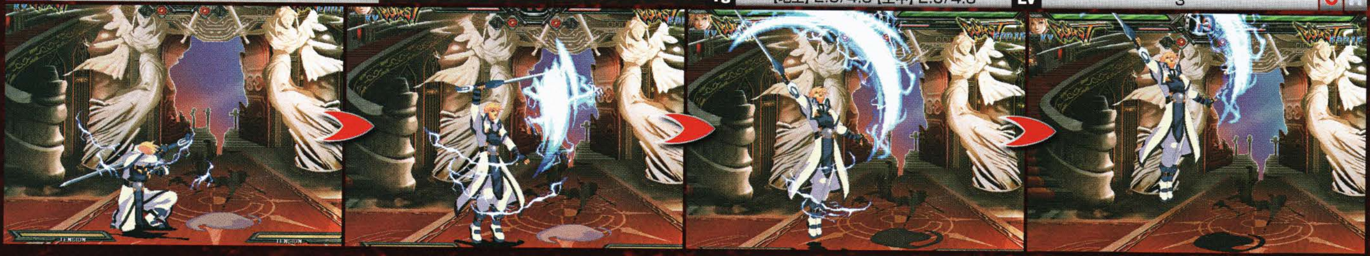
Dm	【地上】20×3【空中】20×3	G	立／屈／空	RC（不可）／FR（可）
Tg	【地上】2.5/2.4【空中】2.5/2.4	Lv	【地上】5【空中】5	



必殺技 ヴェイパースラスト

→↓↘＋SorHS（空中可）

Dm	【S】48【HS】52【空中】48	G	【地上】立／屈／空F【空中】立／屈／空	RC（可）／FR（不可）
Tg	【地上】2.5/4.8【空中】2.0/4.8	Lv	3	



必殺技 スタンディッパー

↓↘→＋K

Dm	12＋32	G	屈／空F→立／屈／空F	RC（可）／FR（可）
Tg	2.0/4.8＋7.2	Lv	4→3	



カイ＝キスク KY KISKE



スタンエッジ／雷の弾を飛ばす技で、主に中〜遠距離でのけん制やガトリングがガードされたときのフォローに使える。Sは弾速が遅いが、発生が早くスキが小さい。攻撃レベル1の攻撃から出せば、連続ガードにはならず連続ヒットする連係となる。さらに、密着でガードされても有利で、しゃがみ状態の相手にヒットした場合は、立ちKやしゃがみKが連続ヒットする。画面端に追い詰めたら、一定距離で撃ち続けるだけでも強力だ。

HSは弾速が速いのは魅力だが、発生がやや遅くスキも若干大きいため、Sより使いづらい。HSは、中〜遠距離でのスタンエッジのけん制に交ぜて出し、緩急を付ける目的で使おう。

スタンエッジは空中でも出すことができ、Sは角度が鋭く、HSは緩いので、近距離の対空つぶしにはS、遠距離でのけん制にはHSを使える。また、空中スタンエッジは、着地にフォースロマキャンセル可能で、スキ軽減や連係に役立つ。ジャンプの頂点で出せば、着地間際に硬直が切れるので2段ジャンプが可能。そこから、再度空中スタンエッジを出したり、着地を狙った攻撃を避けられる。便利なので覚えておこう。

スタンエッジ・チャージアタック／巨大なスタンエッジを出す技。弾速は遅く、3ヒットする。発生は遅いが硬直は小さめなので、ダッシュで追いかけたり、相手の起き上がりに重ねれば安全に攻め込めるぞ。本作では、ガードバランスがあまりたまらないので、起き攻めのプレッシャーが減ったが、フォースロマキャンすれば、見切りにくい攻めが可能となる。また、フォースロマキャン後ジャンプすれば、高い位置に弾を出せるぞ。

スタンエッジ同様に、スタンエッジ・チャージアタックも空中で出すことが可能で、S空中スタンエッジとほぼ同じ角度で撃つ。地上版同様、ガードバランスをためる目的では使えないが、攻撃判定が大きく弾速が遅いので、いきなり撃っても相手によっては動きを制限できる。発生直前と着地した瞬間にフォースロマキャン可能で、どちらの場合も着地硬直が消える。起き攻めで使う際は、発生直前にフォースロマキャンをして、空中ダッシュからジャンプSと着地立ちKで攻めよう。

必殺技	グリードセバー	↓↙←＋K	Dm	30	G	立／空	RC
			Tg	2.0/6.0	Lv	4	



覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→＋HS（空中可）	Dm	36×5	G	【地上】立／屈／空F【空中】立／屈／空	RC
			Tg	—	Lv	3	



覚醒必殺技	セイクリッドエッジ	↓↘→↓↘→＋P	Dm	27×5	G	立／屈／空	FR
			Tg	—	Lv	5	



一撃必殺技	ライジング・フォース	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	立／屈／空F	
			Tg	—	Lv	—	



ヴェイパースラスト／封雷剣を振り抜きつつ飛び上がる技。真上に対して大きい攻撃判定を持つので、めくりでの跳び込みも落とせるのが強み。Sは発生が早いが、攻撃発生直前で無敵が切れる。HSは発生が遅く、長い無敵があり、ダウン復帰不能時間が長い。ロマキャンするか画面端で決めれば、着地後に追撃が可能だ。また、Sでもカウンターヒットさせれば、着地後連続技を決められるぞ。

空中版はSとHSでの変化は無い。空中ガード可能なので対空には使用せず、連続技に使おう。

スタンディッパー／スライディングから剣でなぎ払う2段技。2段目はダウンを奪えるが、近距離では1段目と2段目が連続ヒットしないので、ガトリングでの距離調節が必要。1段目は発生の早い下段技で姿勢が低いので、発生の遅い技や飛び道具を見てから反撃に使ったり、中距離から奇襲としても使える。2段目がガードされると反撃されるが、フォースロマキャンすれば反撃を受けないぞ。

グリードセバー／跳び上がりつつ剣を振り下ろす中段技。ヒットすると浮かせられるので追撃可能。近い間合いでガードされると反撃を受けるが、やや遠い間合いで持続の後半をガードさせれば反撃を受けない。また、本作では攻撃判定が強化されたので、密着で出せばめくりを狙えるぞ。

ライド・ザ・ライトニング／出始めから発生後まで無敵のある突進技。無敵を生かし、起き上がりや割り込みに使えるが、技終了時まで被カウンターヒット判定。地上版、空中版どちらも連続技にでき、低い位置でヒットした場合は、ダウンを奪えるので起き上がりを攻めよう。

セイクリッドエッジ／発生の早い5ヒットする飛び道具を撃つ覚醒必殺技で、主に足払いヒット確認からの連続技で使う。また、暗転中に画面上にある飛び道具が進むという特徴を持つ。これを利用すれば、遠距離でスタンエッジ・チャージアタックを撃った直後にセイクリッドエッジを出せば、暗転前にガードを入力していない相手にヒットさせられる。なお、ガードされても有利。

ライジング・フォース／封雷剣から一気に気を放つ一撃必殺技。発生、リーチに優れており、一撃必殺技の中でもトップクラスの性能。また、一撃準備も短いので、スキの大きい技への反撃に使える。

KY KISKE
カイ＝キスク





MAY
メイ

海の仲間やでっかいイカリと共に、いつでも元気いっぱい跳び回るメイ。目指すは勝利とジョニーのハート。リーチの短い通常技を素早い動きでフォローして、まとわりついたらダストとコマンド投げで勝負だ！



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



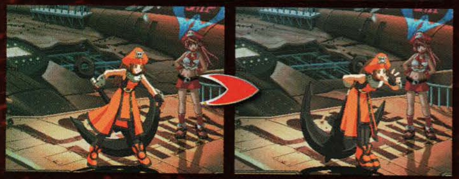
各種ガード



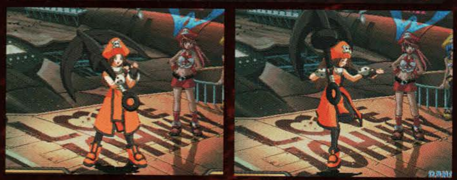
各種やられ状態



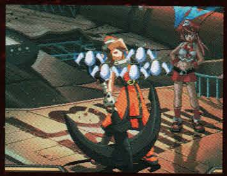
挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 20 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 50 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 22 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 4
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 44 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 30 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 4
ジャンプ	Dm 14 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 24 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ（近距離）	Dm 44 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4		Dm 33 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 70 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	











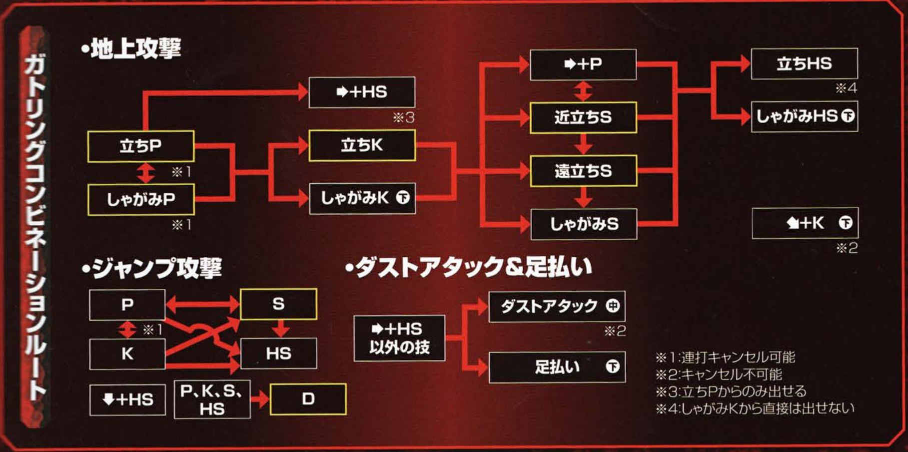









※タメ時のデータはP225参照



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm 25 / Tg 2.6 / G 立/屈/空 / Lv 3 / RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→＋HS

Dm 55 / Tg — / G 43 / Lv —



空中投げ

空中の相手に対して近距離で←or→＋HS

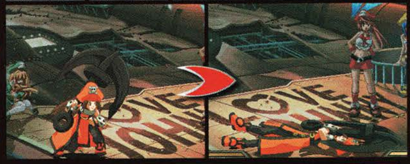
Dm 60 / Tg — / G 110 / Lv —



特殊技

↙＋K

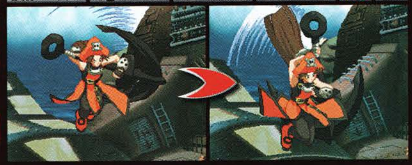
Dm 24 / Tg 2.6 / G 屈/空F / Lv 2 / RC



特殊技

ジャンプ中↓＋HS

Dm 41 / Tg 2.6 / G 立/空 / Lv 4 / RC



■地上攻撃／ガトリングの始動に適しているのは、立ちK、しゃがみP、しゃがみKの三つ。特に、立ちKは下段ではないものの、対投げ無敵が存在する。起き上がりに重ねる技として最適だ。なお、どの技もヒットバックが小さいので、そこからオーバーヘッド・キッスを狙えるのも魅力だ。

中間距離のけん制は、リーチの長い立ちKや遠距離立ちSがいい。また、カウンターヒット後に追撃が狙えるしゃがみHSや立ちHSを、置いておくように出すのも有効。そのほか、→＋Pは上半身無敵のある技。打点の高い技にピンポイントで合わせてカウンターヒットさせれば、続く攻撃で気絶を狙える。↙＋Kは姿勢が非常に低い下段技で、攻撃を避けつつ当てられる。技後のスキは大きいので、ロマキャンと併用するといい。→＋HSはカウンターヒット時に、相手が空中だとダウン復帰不能に、地上だとよろけるようになった。また、本作からタメが可能になった。最大までタメると中段攻撃になり、威力も上昇する。

■空中攻撃／ジャンプHSは威力が高く、連続技のつなぎに活躍するほか、空対空でばら撒いておけば、カウンターヒット時に追撃で大ダメージを狙える。空中ダッシュ【K→HS】の連係も強力だ。

下方向に強いジャンプSは跳び込み用。ジャンプDは、ジャンプキャンセルすれば空中連続技のつなぎに使える。急降下する↓＋HSはダウン復帰した後など、高い位置から真下の相手に使うと効果的だぞ。本作から若干急降下のスピードが速くなったので、迎撃されにくくなった。

■システム共通技／ダストはメイを象徴する技の一つで、リーチが長く、ガードされても反撃を受けない上、ヒット時のリターンが大きい。対を成す下段の足払いはリーチが短いので、ガトリングの早い段階でつなげていこう。

通常投げは距離が離れないので起き攻めが可能。画面端に投げればめくりを狙うこともできる。

MAY
メイ



必殺技	イルカさん・横	←タメ→＋SorHS	
Dm	50	G	立／屈／空
Tg	1.5/4.8	Lv	3

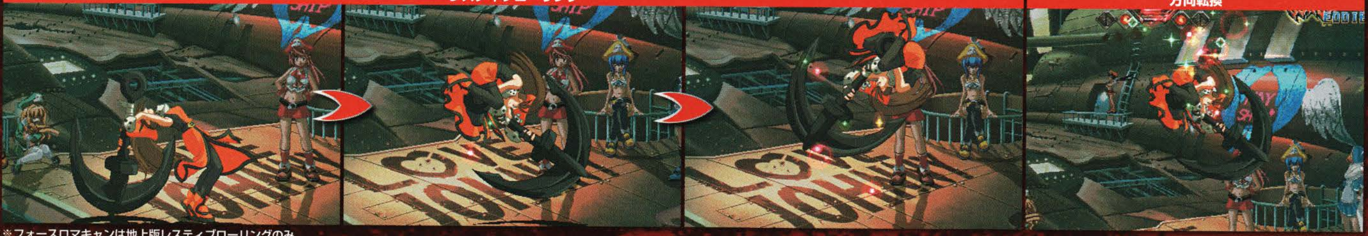


必殺技	イルカさん・縦	↓タメ↑＋SorHS	
Dm	50	G	立／屈／空F
Tg	【S】1.5/4.8【HS】3.0/7.2	Lv	3



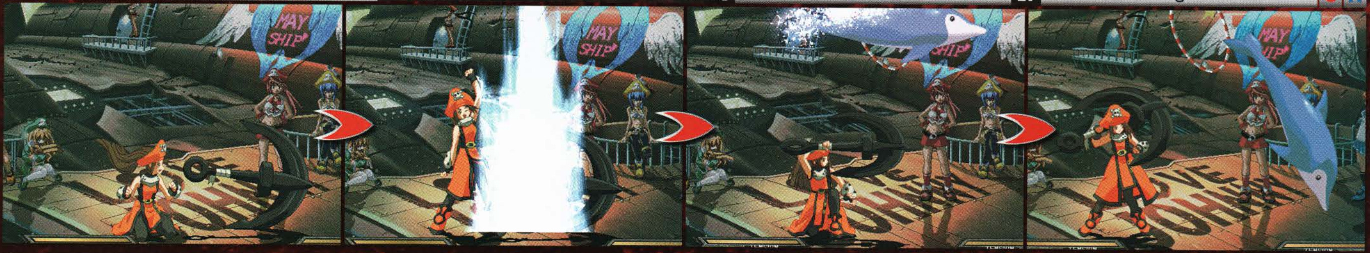
必殺技	レスティブローリング→方向転換	→↓↘＋SorHS（空中可）→ レバー＋SorHS	
Dm	【通常、空中】30【方向転換】14	G	【通常、方向転換】立／屈／空F【空中】立／屈／空
Tg	【通常】1.5/4.2【空中S】1.5/3.6【空中HS】1.5/3.6【方向転換】0.6/3.4	Lv	【通常、空中S、方向転換】3【空中HS】4

レスティブローリング　方向転換

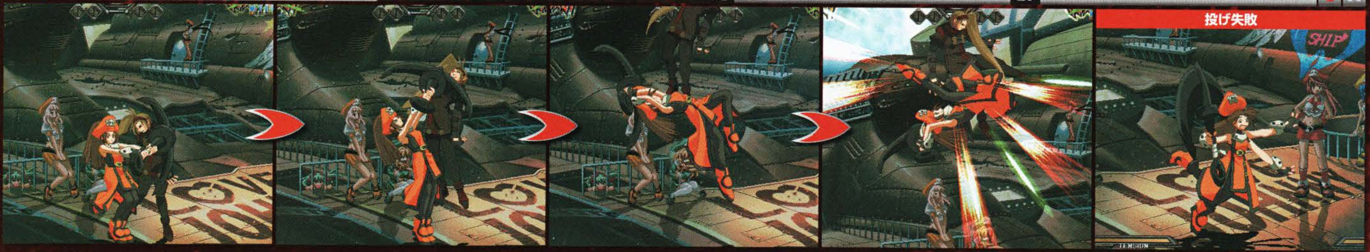


※フォースロマキャンは地上版レスティブローリングのみ

必殺技	拍手で迎えてください	←↙↓↘→＋PorKorSorHS（ため可）	
Dm	【腕部分】20【イルカ】22×2or 3or 6	G	【腕部分】立・屈・空F、【イルカ】立・屈・空
Tg	2.5/1.2	Lv	3



必殺技	オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←＋K	
Dm	40	G	90ドット（投げ間合い）
Tg	2.0/4.8	Lv	—



投げ失敗

メイ MAY

イルカさん・横／イルカの上に乗って真横に突進する技で、ガードされてもスキが小さい。Sは画面3分の1ほど突進し、HSは1画面分突進する。主に、Sを移動手段として使うといい。遠距離立ちSの先端から出して、その後に投げを狙うと強力だぞ。一方、HSは連続技用。フォースロマキャンを併用すれば、大ダメージを与えられる。

イルカさん・縦／イルカの上に乗って、山なりの軌道で突進する技。降り部分は中段判定でしゃがみガード不能だ。また、上昇部分は空中ガード不能なので対空に使える上、ヒット時のダウン復帰不能時間が長いので連続技にも重宝する。

Sは軌道が小さくコンパクトなので、中段攻撃として機能しやすい。一方、HSは使いどころが豊富。軌道が大きく高い位置にも届くので、早めに出せば対空になる。フォースロマキャンを利用すれば、バリエーションの豊富な立ち回りや強力な連続技が可能になるぞ。

レスティブローリング→方向転換／体を丸めてイカリとともに前方斜め上45度へ突進する技。地上版にはSとHSがあるが性能は同じ。技後はレバーを入れながらSorHSボタンを押すことで、最大3回まで方向転換できる。ダウン復帰不能時間が若干延びたので、事前のヒット数が少なければ、全段ヒットさせることも可能。足払いからフォースロマキャンを併用して出せば、連続技のつなぎにもなる。また、単発でフォースロマキャンすれば、前方ジャンプとは違う鋭い軌道で飛んでいくぞ。

空中版のSは斜め上45度に、HSは斜め下45度に突進する。Sは空中連続技の締めとして使えるが、方向転換を連続ヒットさせるのが難しく、外れると反撃を受けるので出番が少ない。一方、HSは主に奇襲用。中段攻撃なので、ジャンプ攻撃をキャンセルして出すとヒットしやすい。地上連続技につなげたいなら、ロマキャンと併用するといいぞ。

拍手で迎えてください／片手を上げつつ、イルカが出現するリングを設置する技。リングの出現場所はボタンによって異なり、Pはメイの真上に、Kはメイの前方に、Sは相手の少し前に、HSは相手の目の前に設置する。イルカはボタンを押しっ放しにすることで待機させることができ、ボタンを放せば任意に発射することができる。

必殺技　究極のだだっこ　→↘↓↙←＋HS

Dm	25、20×8	G	立・屈・空F
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技　グレート山田アタック　↓↘→↓↘→＋S

Dm	110	G	立・屈・空F
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技　超絶悶絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー　→↘↓↙←＋S→P

Dm	18×10	G	立・屈・空F
Tg	－	Lv	5



※RCは超絶悶絶きりもみ大旋風のみ

一撃必殺技　メイと愉快な仲間達　密着して←↙↓↘→←↙↓↘→＋HS

Dm	全体力	G	70ドット(投げ間合い)
Tg	―	Lv	―



出現するイルカの数はタメ時間に応じて増え、最大で6匹まで増える。ただし、一定時間が過ぎると自動的にイルカが発射。その時はイルカが3匹に減少してしまうので注意しよう。

なお、技の動作の前半には上半身無敵があり、上げた片手にも小さいが攻撃判定が存在する。まれに対空になるのはこのためだ。

オーバーヘッド・キッス／相手を抱え上げ、反対側の壁に向かって蹴り飛ばすコマンド投げ。跳ね返ったところに追撃が可能。投げ間合いはあまり広くないものの、対投げ無敵があるのが利点。ダッシュしゃがみPなどをガードさせた後に仕掛けると強力だ。なお、場所によって相手との距離がズレるので、追撃の構成を変えていこう。

究極のだだっこ／イカリをがむしゃらに振り回して攻撃する打撃技。出始めに無敵時間があるので、起き上がりや割り込みに活躍する。ただし、先端が当たると初段のみしかヒットしないので、なるべく密着状態で出していこう。

グレート山田アタック／後方の画面端からクジラの山田さんを呼び出す飛び道具。ヒット時は壁バウンドを誘発し、ダウン復帰不能。距離が合えば追撃が可能だ。ダメージも大きめで、技が発動してから少し後に無敵時間があるので、相手のけん制技に合わせるとヒットしやすい。ただし、技後のスキが大きく、外れるとほぼ反撃を受ける。バクチになるので読みに自信のあるときに狙おう。

超絶悶絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー／ハンマー投げを始めるがごとく、イカリを連続して振り回しつつ前進して攻撃する技。派生技でシャチの五所川原さんを呼び出すことができる。地上でヒットさせると、途中から攻撃が空振りしやすいので、足払いからつないでいこう。ただし、フォースロマキャンを絡めた連続技の方がダメージが大きいので、出番は少ない。

メイと愉快な仲間達／コマンド投げの一撃必殺技。成立後はジェリーフィッシュ快賊団のみなさんが次々に踏み付けてくれる。投げの発生が遅く、画面暗転を見てからジャンプで回避されてしまうので、決まりにくい。実戦では気絶させた相手に狙うくらいだろう。ただし、本作から一撃必殺準備がやや長くなったことに注意しよう。

MAY
メイ





MILLIA RAGE

ミリア＝レイジ

美しいブロンドの髪を武器に変化させ、さまざまな攻撃を繰り出す。ジャンプ軌道を変化させる空中必殺技を多く持ち、空中ダッシュを２回行なえる特性と合わせて相手をかく乱する能力が非常に高いぞ。



登場時演出



各種移動　サイクバースト　一撃必殺準備



ジャンプ　ダウン復帰



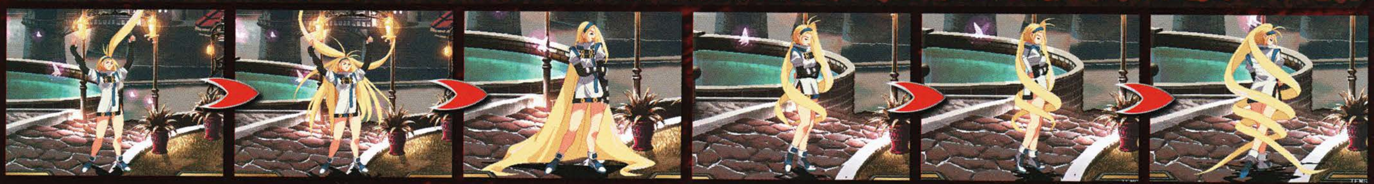
各種ガード　各種やられ状態



挑発　敬意　気絶　よろけ



勝利時演出



ミリア＝レイジ
MILLIA RAGE





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 18 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm22×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm30×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 12 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 9 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 26 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm22×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 25 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 60 / G 立/屈/空F / RC / Tg 7.6 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	
20	2.6	立/屈/空F	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
65	—	43	—



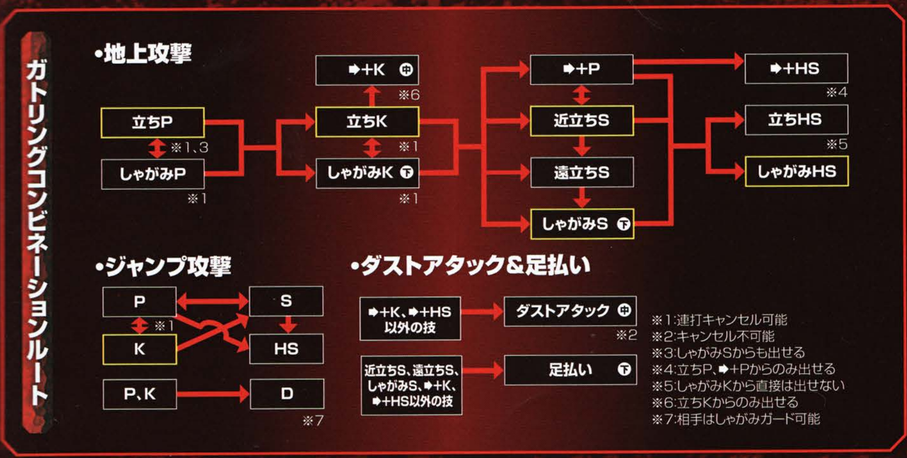
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
55	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／立ちPは打点が高く、判定が強い上にスキも小さい。ジャンプキャンセルできるので、遠めの対空迎撃に使用し、ヒット時は空中連続技へつなごう。遠距離立ちSはミリアの通常技ではリーチが長め。地上に居る相手へのけん制に使おう。しゃがみHSは地上に居る相手にヒットさせても空中へ打ち上げる。対空迎撃にも使える優れた技だ。➡＋Pは上半身に無敵時間がある。前方から跳び込んでくる相手への迎撃に使おう。なお、攻撃判定終了後にフォースロマキャン可能。➡＋Kは足元のやられ判定が無くなる中段攻撃。ガード崩しに活用しよう。攻撃発生前にフォースロマキャンできるが、使い道は少ない。➡＋HSは攻撃発生こそ遅いが、攻撃判定が強くリーチも長い。カウンターヒット時には地面バウンドを誘発するため、ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS】＋αで追撃できる。

■空中攻撃／ジャンプPは前方、ジャンプKは真上に居る相手に対しての空対空に利用する。また、どちらも攻撃発生が早いので、地上技で相手を浮かせた後のつなぎ技として使いやすい。こちらから跳び込む際は、下方向に鋭い攻撃判定を持つジャンプSが有効だ。新モーションのジャンプHSはジャンプSからのみ連続ヒット。少しだが相手を下にたたき付ける効果があり、ダウン復帰不能時間も長めなので連続技の要となる。ジャンプDは発生は遅いがリーチは長い。後方ジャンプから出せば空対空として使える。カウンターヒット時には壁バウンドを誘発するので、追撃を決められる。

■システム共通技／足払いはリーチが長い下段技。地上戦でのけん制に使え、ヒット後はダッシュからHSタンデムトップを出して起き攻めが展開できる。通常投げは前作とは異なり、追撃はおろかダウンさえ奪えなくなった。デッドアングルは発生が極端に早いものの、ガードされたときのスキは大きい。ヒットする確率が高い状況で使っていきたい。

必殺技	ラストシェイカー	S連打 or ↓↙←+S（連打可）	RC
Dm	18×n	G	立／屈／空
Tg	1.5／3.0	Lv	3



必殺技	高速落下	空中で↓↘→+K	
Dm	—	G	—
Tg	2／—	Lv	—

FR



必殺技	前転	↓↙←+K or ラストシェイカー中に↓↙←+K	
Dm	—	G	—
Tg	2／—	Lv	—



必殺技	シークレットガーデン	↓↙←+HS後、レバー+HS（4回まで可能）	
Dm	30×5	G	立／屈／空
Tg	3／1.2	Lv	3



必殺技	タンデムトップ	↓↘→+SorHS	
Dm	[S] 40 [HS] 50	G	立／屈／空
Tg	1.3／1.2	Lv	3

FR



※HS版のみフォースロマキャン可能

必殺技	アイアンセイバー	↓↙←+P or ラストシェイカー中に↓↙←+P	RC
Dm	36	G	屈／空F
Tg	2／4.8	Lv	3

FR



必殺技	バッドムーン	空中で↓↘→+P	
Dm	24×3	G	立／空
Tg	1.5／1.8	Lv	3

RC FR



ミリア＝レイジ
MILLIA RAGE

ラストシェイカー／髪を針状に変化させ、連続して攻撃する。2種類のコマンド入力方法があるが、通常技からキャンセルして出す場合は、↓↙←+Sの方が使いやすい。また、攻撃中にSボタンを連打することにより、攻撃回数を増やせる。攻撃発生が早い上に、前作と異なりこの技自体をキャンセルして前転およびアイアンセイバーへ移行できるようになったため、連係の起点としても使える。

高速落下／空中から斜め下方向45度の角度で急降下する移動技。かなりのスピードで移動できるため、空中で間合いを離すのに活用できる。着地時に硬直が生じるが、必殺技でキャンセル可能。また落下し始めた直後にフォースロマキャンが可能で、その場合は着地の硬直が無くなる。

前転／前方に転がりながら移動する必殺技で、移動中に相手に触れても裏側に回り込める。全体動作が小さく姿勢も極端に低くなるため、打点の高い攻撃をかわしつつ接近できる。

シークレットガーデン／頭上に発生させた球体を、指定した軌道で動かせる飛び道具タイプの必殺技。手を広げているモーション中に任意のレバー方向+HSを入力することで、球体の移動方向を4回まで指定できる。なお、今作では球体が出現する前にDを押すことにより、動作をキャンセルできる。

タンデムトップ／身体を回転させて、自らの周りに緑の輪を張る。S版は発生が早く攻撃レベル3以上の技から連続ヒットさせられる。画面端でヒットさせれば【近距離or遠距離立ちS→しゃがみHS】などからさらなる追撃も狙えるため、連続技に組み込んでいくといい。HS版は極端に攻撃発生は遅いが、ガードさせれば大幅に有利な状況を作れるため、相手の起き上がりに重ねるのが主な用途。攻撃発生前にフォースロマキャンして硬直を軽減すれば、起き攻めだけでなく連係にも使用できる。

アイアンセイバー／髪を変化させた剣に乗って突進する。ガードされるとスキが大きいものの、フォースロマキャンで軽減できる。下段判定を生かしてHSタンデムトップを使った起き攻めに組み込もう。

バッドムーン／空中から斜め下方に向かって回転しつつ突進するしゃがみガード不能技。ジャンプの昇り際に出せば、素早い中段攻撃として使える。ヒット時にフォースロマキャンすれば追撃も可能。

必殺技 サイレントフォース	空中で↓↙←＋SorHS	Dm	20	G	立／屈／空
		Tg	1.5／1.2	Lv	2

S版 / HS版



※地面に刺さっているナイフの上でしゃがむと回収

覚醒必殺技 ウィンガー	↓↙←↙↓↘→＋HS	Dm	40、25×4、80	G	立／屈／空F、立／空F	RC
		Tg	—	Lv	5	



覚醒必殺技 エメラルドレイン	↓↘→↓↘→＋S	Dm	36×3	G	立／屈／空
		Tg	—	Lv	3



一撃必殺技 アイアンメイデン	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	立／屈／空
		Tg	—	Lv	—



サイレントフォース／空中から回転しながら斜め下方にナイフを投げる技。S版はその場からナイフを投げるモーションで、ジャンプSやジャンプHSから連続技に組み込むことができる。ヒット時のダウン復帰不能時間が長いので、さらに追撃も可能だ。また、カウンターヒットさせればよろけを誘発するため、相手の対空迎撃をつぶす手段として活用すると見返りが大きい。今作から新たに追加されたHS版は、跳ねながらナイフを投げる。基本的には連続技専用技として使用し、空中連続技中にミリアより相手の方が高い位置に存在するときに組み込んでいこう。S版同様に硬直が短くダウン復帰不能時間が長いので、ヒット後はさらに空中連続技をつなげられる。

ウィンガー／髪で翼を作り出して真上に上昇し、空中で軌道を変化させて斜め下方へ中段判定の突進攻撃を放つ。リーチは短いものの発生が早い上に無敵時間が長いため、起き上がりに出したり、相手の連係への割り込み技として使うのがメイン。ただし、下降部分までガードされるとかなりのスキをさらけ出してしまうのが難点。ガードされたときのリスクは高いが、ミリアの必殺技の中で唯一信頼できる無敵時間があるため、デッドアングルと共に防御手段の一つとして利用していこう。

エメラルドレイン／前方に緑の輪を三つ飛ばす飛び道具タイプの覚醒必殺技。無敵時間はほぼ無いものの、攻撃発生が6フレームと非常に早いため連続技に組み込みやすい。さらにヒット後はダウン復帰不能の状態で相手を浮かせられるので、画面端など相手との位置関係によっては、【遠距離立ちS→しゃがみHS】から空中連続技での追撃も可能。➡＋Kで相手のしゃがみガードを崩したときや、画面端での連続技に組み込むと効果的。なお、タンデムトップが画面上に残っているときは出せないので、HSタンデムトップを使用した起き攻めから狙う場合は、出すタイミングに注意しよう。

アイアンメイデン／相手の居る位置をサーチし、足元から無数の鎖を発生させて捕縛する一撃必殺技。一撃必殺準備、攻撃発生ともに遅いので、ヒットさせるのは非常に難しい。相手を気絶させたと同時に一撃必殺準備をタイミングよく行なえば、相手の回復次第では決められる。

MILLIA RAGE
ミリア＝レイジ





EDDIE

エディ

影の形を自在に変えて相手を攻撃するスタイル。中でも特徴的なのが分身召還からの分身の攻撃で、エディ本体と完全に別の扱いになっている。うまく操れば、分身とエディ本体との同時攻撃が可能だ。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出







	P	K	S	HS	D
立ち（遠距離）	Dm 9 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm25×3 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 18 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 50 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 3	Dm 20 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 33 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm22×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 60 / G 立/屈/空F / RC / Tg 5.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

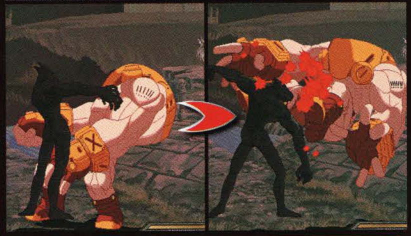
Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
50	—	49	—



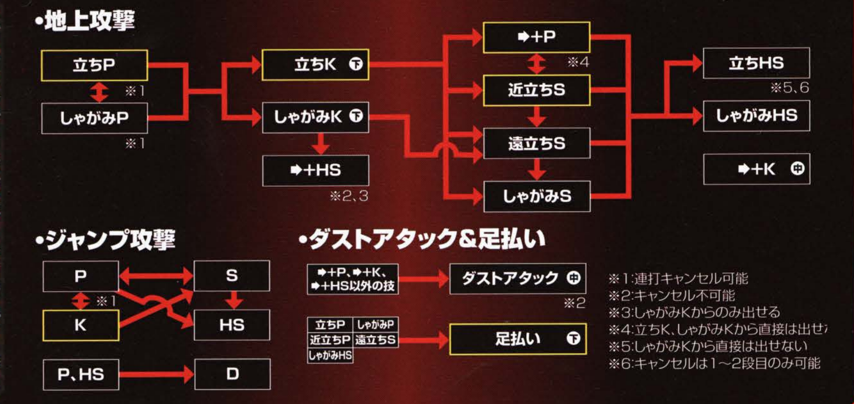
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／遠距離立ちSはリーチが長く打点が高いため、中間距離でのジャンプ防止に使う。立ちHSは攻撃判定が強く、カウンターヒットさせるとよろけを誘発させられる。

しゃがみPは攻撃判定が強いが、前作より攻撃発生が遅くなっている。そのため、前作と同じ感覚で割り込みに使ってもつぶされやすい。しゃがみKはガードされても有利な通常技。攻撃判定が強いので、相手の接近に対して置くように出そう。しゃがみSはリーチが長く、中間距離でのけん制に重宝する。カウンターヒットさせれば位置によってはHSインヴァイトヘルが連続ヒットする。しゃがみHSは上方向に強い攻撃判定を持つため、対空技として役立てよう。

➡＋Pは上半身無敵があり、対空に使える。ヒット時はジャンプキャンセルから追撃しよう。➡＋Kは発生の早い中段攻撃。よろけを誘発できなくなった代わりにキャンセル可能となっている。➡＋HSは前方から上方向にかけての攻撃判定が強く、分身との連携中に交ぜていくと効果的といえる。

■空中攻撃／ジャンプKは前作より攻撃発生が若干遅くなっている上に、攻撃判定が弱体化。前作のような感覚で使うとつぶされやすいので注意。ジャンプSは下方向に攻撃判定が強く、飛行からの接近手段として役立つ。ジャンプDは斜め上方に強い攻撃判定を持つ。攻撃発生は遅いがカウンターヒットさせればダウンを奪えるため、空中を逃げ回る相手を捕まえる際に利用できる。

■システム共通技／足払いは基底ダメージ補正のかからない下段攻撃なので、ガード崩しに有効。また、ガトリングでつなげてダウンを奪いたいときにも使える。通常投げ、空中投げは、遠距離でダウンを奪うタイプ。デッドアングルはしゃがみHSと同じモーション。空中ガードが可能な上、ガードされるとスキが大きいという欠点はあるが、切り返し手段として使える。

EDDIE
エディ



必殺技	飛行／二段ジャンプ		
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	インヴァイトヘル	↓↓＋SorHS	
Dm	40	G	屈／空
Tg	2／1.2	Lv	3



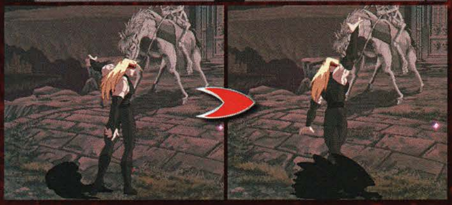
※HS版はFR

必殺技	ブレイク・ザ・ロウ／追加シャドウギャラリー	↓↙←＋K（押しっぱなし）／ブレイク・ザ・ロウ中に←↙↓↘→＋S	
Dm	—／50	G	立／空
Tg	—／0／6	Lv	—／4



※追加シャドウギャラリーはRC

必殺技	エディ召還（戻し）	↓↘→＋PorKorSorHS	
Dm	—	G	—
Tg	—／1.2	Lv	—



必殺技	小攻撃	エディ召還後にP	
Dm	20	G	立／屈／空
Tg	—／1.2	Lv	2



必殺技	移動攻撃	エディ召還後にK	
Dm	16×4	G	立／屈／空
Tg	—／1.2	Lv	3



必殺技	対空攻撃	エディ召還後にS	
Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	—／1.2	Lv	3



必殺技	ドリルスペシャル	エディ召還後にHS	
Dm	34×3	G	屈／空、全
Tg	—／1.2	Lv	3



必殺技	中段攻撃	エディ召還後にD	
Dm	25	G	立／空
Tg	—／1.2	Lv	2



必殺技	ダムドファング	密着して→↓↘＋S	
Dm	92	G	70
Tg	—	Lv	—



飛行／ジャンプ中にレバー上要素を入力すると、飛行動作を取る。飛行中はレバーである程度自由に飛び続けられる。動作中はガードできず、常に被カウンターヒット判定なので相手の攻撃には注意。ガードしたいときはフォルトレスを使おう。

インヴァイトヘル／地面からドリルを発生させる。S版はしゃがみKの先端、HS版はしゃがみSの先端程度の距離を攻撃。下段でヒット時はダウンを奪えるので、中間距離から遠距離でのけん制に効果的。そのほか、しゃがみSカウンターヒット時や立ちHSからの連続技に組み込める。HS版のみフォースロマキャンが可能なので、活用しよう。

ブレイク・ザ・ロウ（追加シャドウギャラリー）／コマンド入力後Kを押し続けると地面に潜り続け、いかなる攻撃も受け付けない状態になる特殊な必殺技。地面に潜る直前と地面から出てきた瞬間に被カウンターヒットの硬直が存在し、長く潜るほど出現時の硬直が伸びる。分身と同時に使用すればスキをフォローできるので、使いやすい。

ブレイク・ザ・ロウ中に追加コマンドで追加シャドウギャラリーへ派生。通常のシャドウギャラリーとは異なり、単発攻撃で中段判定。ガードされるとスキが大きいが、分身召還中やロマキャンが使用できるときに使うことで、リスクを軽減できる。

エディ召還／腕を振り上げると同時に分身を召還する。動作中は常に被カウンターヒット状態なので注意。召還中は時間と分身の出した攻撃によって体力ゲージ下の分身ゲージが減少し、0になると自動的に消滅。召還中は↓↘→＋D以外のボタン押っぱなしで、任意に分身を消すことが可能だ。

小攻撃／くちばしで前方を突く。攻撃発生が早くリーチが長いので、中間距離でのけん制に。

移動攻撃／影が車輪になり前方へ転がる。起き上がりに重ねるなどして攻めの起点に。なお、ガードさせても相手のガードバランスが上昇しない。

対空攻撃／空中へ手を伸ばす攻撃。かなり高い位置を攻撃できるので、空中へのけん制に使える。前作より攻撃レベルが低下しているので、ヒット後のジャンプ攻撃による追撃が難しくなっている。

ドリルスペシャル／時限爆弾を設置し、一定時間経過後に巨大ドリルを発動させる。初段が下段なので相手をダウンさせた際に設置し、ジャンプ攻

必殺技	ドランカーシェイド	↓↙←＋S	RC
Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	1.5／9	Lv	3



必殺技	メガリスヘッド	エディ召還後に→↘↓↙←→＋S	RC
Dm	21×3	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	5



必殺技	シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→＋S	RC
Dm	25、50	G	立／屈／空F
Tg	2／6	Lv	4



覚醒必殺技	アモルファス	→↘↓↙←→＋HS	RC
Dm	82×2	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	3



覚醒必殺技	イグゼキューターX	空中で↓↘→↓↘→＋S（押しっぱなしで中断）	RC
Dm	70、100	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	3



一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→＋HS	RC
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	—



撃と同時に発動させてガード困難な連携を作ろう。
中段攻撃／魚のように変化して跳ねる技で、中段判定なのでガード崩しに使える。ヒットさせると相手が空中に浮くため、前作より追撃が難しい。
ダムドファング／相手を球体の中に閉じ込めて攻撃するコマンド投げ。ダウンを奪えるが、前作より投げた後の距離が離れるため、起き攻めへ移行しづらくなった。なお、対投げ無敵は消失した。
ドランカーシェイド／目の前に影の壁を作り出す。対投げ無敵がある上、飛び道具を跳ね返す効果を持つ。攻撃判定発生と同時にフォースロマキャンできるので、連続技に組み込んだり、起き上がりに重ねて有利な状況を作るのに役立つ。
メガリスヘッド／分身ゲージをすべて使い、巨大な影の化け物を作り出す。ヒットさせるとダウンを奪うことができる上に、分身ゲージをすべて回復させる効果がある。ヒットさせても技後に敬意が出るため状況は不利だが、敬意の直前にフォースロマキャンすれば、再度起き攻めを行なえる。
シャドウギャラリー／コマンド入力すると地面から出現して攻撃。地面から出現する上に攻撃判定が強いため、相手の対空技をつぶす際に役立つ。ガードされるとスキが大きく反撃されやすいが、フォースロマキャンを使えば問題無い。
アモルファス／地面から巨大な影を出現させる。攻撃発生後まで無敵時間があるため、切り返しに便利。攻撃力が高いので、立ちHSや足払いからキャンセルして出して連続技に組み込むのもいい。
イグゼキューターX／自身を剣と化し、前方へ突進する空中専用の覚醒必殺技。ヒットさせるとダウンを奪えるため、ジャンプSやジャンプHSから連続技に組み込もう。ただし、相手との高さを合わせないと空振りするので注意。また、突進中に長い無敵時間があるので、飛び道具を抜けたり対空迎撃技をつぶすのにも利用できる。テンションゲージが100%あると自動で追加攻撃に派生するが、コマンド入力後Sを押し続ければ中断できる。
ブラックインマインド／腕を突き上げ、ヒット時は女性の顔を割って出現したドクロが攻撃する一撃必殺技。準備動作から攻撃発動までが比較的早めなので、相手を気絶させたときなどであれば、当てる機会があるだろう。

EDDIE エディ



POTEMKIN

ポチョムキン



ダッシュ、空中ダッシュ＆バックステップができず機動力に欠ける代わりに、抜群のリーチを誇る通常技や、驚異の攻撃力と投げ間合いを誇るコマンド投げを持つなど、一撃の破壊力は他の追随を許さない。

登場時演出



各種移動

ダッシュ
not exist

空中ダッシュ
not exist

バックステップ


空中バックステップ
not exist

サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ

後方ジャンプ　垂直ジャンプ　前方ジャンプ　ホーミングジャンプ



ダウン復帰



各種ガード

立ちガード　しゃがみガード　空中ガード



各種やられ状態

きりもみ状態　仰向けダウン　うつ伏せダウン



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 11 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 22 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 58 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 30 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5
しゃがみ	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 66 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 35 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 45 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
レバー入れ(遠距離)	Dm 35 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 23 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 90 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	
35	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

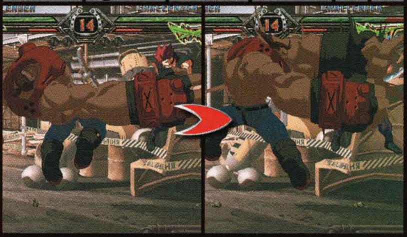
Dm	Tg	G	Lv	
45+30	—	55	—	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
70	—	130	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／接近戦では発生の早い立ちPから、ポチョムキンバスターと下段攻撃による二択を仕掛けるのが有効。このときに使う下段は、足元の判定が強い立ちKを使おう。しゃがみKも下段だが、遠距離立ちSが連続ヒットしないので注意。遠～中距離戦では、ジャンプ防止となる遠距離立ちS、全体動作が短いしゃがみS、抜群のリーチを誇る立ちHSを使い分けてけん制しよう。しゃがみHSは上方向に長く強いため、空中の高い位置に居る相手を落とすのに便利。上半身無敵を持つ➡＋Pも強力な対空技。今作からキャンセルおよびジャンプキャンセルが可能になり、空中ヒット時は連続技をを決められる。また、カウンターヒット時は地上、空中問わず浮かせてからダウンを誘発するため、強力な追撃が可能。地上戦で相手の高い位置のけん制をつぶせる。➡＋Kは中段攻撃なので起き攻めに使おう。➡＋HSは発生が遅いものの驚異的なリーチと威力を誇る。相手のバックステップを読んだ際、そのスキを狙う形で出していこう。

■空中攻撃／ジャンプHSは攻撃判定が左右に大きく使いやすい。めくりも狙えるが、姿勢の低い技にはあまり強くない。ジャンプSは下方向に長く、カウンターヒット時によろけを誘発するので、高い位置で出して対空技をつぶす目的で使える。ジャンプDは真下に急降下する特殊な技。着地硬直はあるが下方向に強く、対空をつぶしやすい。なお、今作では落下軌道をレバー左右で微調整できる。

■システム共通技／ダストは発生が遅いもののガードさせれば有利。足払いはキャンセルできないが、スキが小さくリーチは長い。ヒット時に起き攻めできるため、けん制と連続技の主軸になる。通常投げはレバーを入力方向とは逆に相手を放り投げる。今作からダウンを誘発する上、放り投げた後はフォースロマキャンできるようになった。空中投げは、前作から比べると若干遠くなったものの相変わらず投げ後の距離が近く、起き攻めしやすい。

POTEMKIN
ポチョムキン



必殺技	メガフィスト・前方	↓↘→＋P	RC
Dm	50	G	立／空
Tg	1.5／3.6	Lv	3



必殺技	メガフィスト・後方	↓↙←＋P	RC
Dm	50	G	立／空
Tg	1／3.6	Lv	5



必殺技	スライドヘッド	↓↘→＋S	RC
Dm	40	G	屈／空F、ガード不能
Tg	2／3.6	Lv	5



必殺技	F.D.B.	→↘↓↙←＋S	RC
Dm	【F.D.B.】40【飛び道具返し】16	G	立／屈／空
Tg	【F.D.B.】1.5／6.0【飛び道具返し】—／1.2	Lv	【F.D.B.】4【飛び道具返し】3



※飛び道具返し時はロマキャン不可能

必殺技	ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ	←タメ→＋HS→P	RC
Dm	【ハンマフォール】60【ハンマフォールブレーキ】—	G	立／屈／空F
Tg	3.8／9	Lv	5



※ハンマフォールブレーキはロマキャン・フォースロマキャン不可能

必殺技	ジャッジガントレット	→↘↓↙←＋HS	RC
Dm	85	G	立／屈／空F
Tg	1.5／9	Lv	5



必殺技	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→＋P	
Dm	140	G	176
Tg	—	Lv	—



メガフィスト・前方、後方／跳び上がって両手で殴り付ける技。メガフィスト・前方は足払いヒット後の接近手段や、判定が低い位置にあるけん制技に合わせるのが有効。メガフィスト・後方は当てにくいがガードさせれば有利となり、カウンターヒット時にはよろけを誘発する。前方、後方共にフォースロマキャンが可能で、前作に比べ技の発生が早くなったため、そのタイミングも早くなった。

スライドヘッド／倒れ込んでの頭突きを繰り出す。下段である頭突きが当たらない間合いでは、射程無限でガード不能の地震が発生。地震にダメージは無いが、ダウン時間が長いため、そのスキにハンマフォールブレーキで接近できる。

F.D.B.／見えない衝撃波で攻撃する。リーチに優れ、スキも小さいのでけん制技として強力。ヒット時はよろけを、カウンターヒット時はこちらに引き寄せる形で浮かしを誘発し追撃が可能だ。また、技の完成から４フレーム目以降に覚醒必殺技以外の飛び道具を受けると、速度が遅く縦に巨大な飛び道具として返す。なお、今作では後頭部〜背中に飛来した飛び道具も返せるようになった。

ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ／相手の位置まで突進し、両手で挟み込む。移動中は1ヒット分の攻撃を耐えられるので、けん制技に合わせたり、攻守の切り返しに使える。リスク軽減&リターン上昇のため、フォースロマキャンは確実に覚えよう。ハンマフォールブレーキは、ハンマフォールの途中で停止する技。接近手段としてはもちろん、動作が短いので通常技のスキをカバーしつつ攻めを継続する、といった使い方もできる。

ジャッジガントレッド／大きく振りかぶって殴る新技で、動作中は覚醒必殺技以外を耐える。なお、攻撃を受けた際耐えモーションが最大７回まで発生。密度の濃い攻撃に合わせると、その分発生が遅くなるので、単発のけん制技に合わせるのがヒットの秘けつ。攻撃判定が低いのでジャンプに弱く、スキも大きいのでロマキャンとの併用が望ましい。

ポチョムキンバスター／間合いが広く、威力の高い強力な投げ技。投げ後はダウンを奪えるほか、画面端に追い詰めた状況なら追撃もできる。発生４フレームとポチョムキン最速の技であるため、反撃や攻守の切り返しとしても重要だ。

必殺技	ヒートナックル→ヒートエクステンド	→↓↘+HS→→↘↓↙←+HS
Dm	[ヒートナックル] 0+15+15+40 [ヒートエクステンド] 0+15+15+90	
Tg	[ヒートナックル] 2／0+6+6+24 [ヒートエクステンド] 2／0+6+6+19.2	
G	—	
Lv	—	
RC	FR	



覚醒必殺技	ガイガンター→ガイガンティックブリッド	→↘↓↙←→+HS→ ←↙↓↘→←↙↓↘→+P
Dm	[ガイガンター] 45 [ガイガンティックブリッド] 126	
Tg	—	
G	[ガイガンター]立／屈／空[ガイガンティックブリッド]立／屈／空F	
Lv	5	
RC	FR	



※ガイガンティックブリッドのみロマキャン可能

覚醒必殺技	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S
Dm	170	
Tg	—	
G	—	
Lv	—	
RC	FR	



一撃必殺技	マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS
Dm	全体力	
Tg	—	
G	立／屈／空	
Lv	—	
RC	FR	



ヒートナックル→ヒートエクステンド／斜め上に手を伸ばす、空中ガード＆空中フォルトレス不能の対空投げ。発生が遅く判定は弱いため、ポチョムキンバスターを嫌がって空中に逃げる相手に先読みで出すか、浮いている相手への連続技に組み込むのが主な活用法となる。追加技のヒートエクステンドはダメージアップが望めるので毎回入力して損は無い。技後は大きく間合いが離れるので、ハンマフォールブレーキで接近するか、スライドヘッドを狙うといい。

ガイガンター→ガイガンティックブリッド／両手から鏡のような飛び道具を放つ覚醒必殺技。地上ヒット時はよろけを、空中ヒット時には相手がゆっくり落下する特殊やられを誘発する。ほとんどの場合、ガイガンティックブリッドによる追撃が間に合うが、地上ヒット時に相手のよろけ回復が早いとガードが間に合ってしまうので要注意。従って、地上ヒット時は歩いてポチョムキンバスターを決めるのが望ましい。連続技に組み込むのが基本だが、発生の直前まである無敵を生かして、劣勢時の切り返しに使うのもいい。ただし、あるのは対打撃無敵のみなので、暗転後に投げられてしまう危険もあるので注意しよう。ガイガンティックブリッドはヒット時壁バウンドを誘発するため、画面端から離れた状況で決めればさらに追撃できる。

ヘブンリーポチョムキンバスター／斜め上方向に跳び上がり相手をつかむ対空投げ。発生直前に無敵が切れてしまうものの、投げ間合いが非常に広いため、ハイジャンプ後など中空に居る相手目掛けて使うのが効果的。ただし、高空に居る相手に狙った場合、見てからサイクバーストで回避されてしまう可能性もある。空振りしても落下中にジャンプ行動を取れるのでリスクは小さい。ダメージが大きく、決めれば確実にダウンを奪えるため、連続技に組み込むのも当然有効な活用法となる。

マグナムオペラ／相手を空中に打ち上げ、落下してくるところに強烈なストレートを見舞う。一応、発生まで無敵が持続する。とはいえ使うとすれば スカ直前のA.B.Aに対してとなる。ヒートナックルロマキャン後に決まるほか、画面端でポチョムキンバスターを決めた後や、画面端に向かっての通

POTEMKIN
ポチョムキン





CHIPP ZANUFF

チップ＝ザナフ



スピードが売りのチップは素早い技を多く持ち、手数で押していくキャラ。殺式転移、殺式迷彩、空中挑発など忍者らしい技もあり、使いこなせばより素早く、よりトリッキーに闘えるぞ。

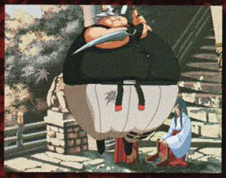
登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





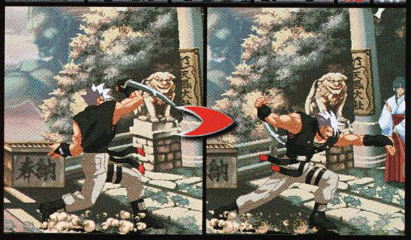


	P	K	S	HS	D
立ち	Dm 6 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 17 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 6 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 5	Dm 26 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2
ジャンプ	Dm 8 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16×2 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 26×2 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ	Dm 18×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 2	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 60 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

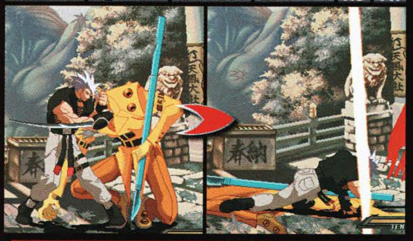
Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

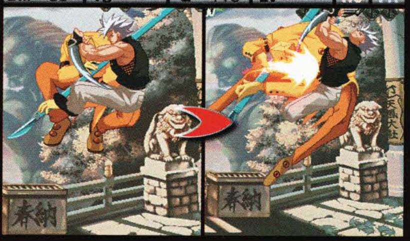
Dm	Tg	G	Lv
55	—	36	—



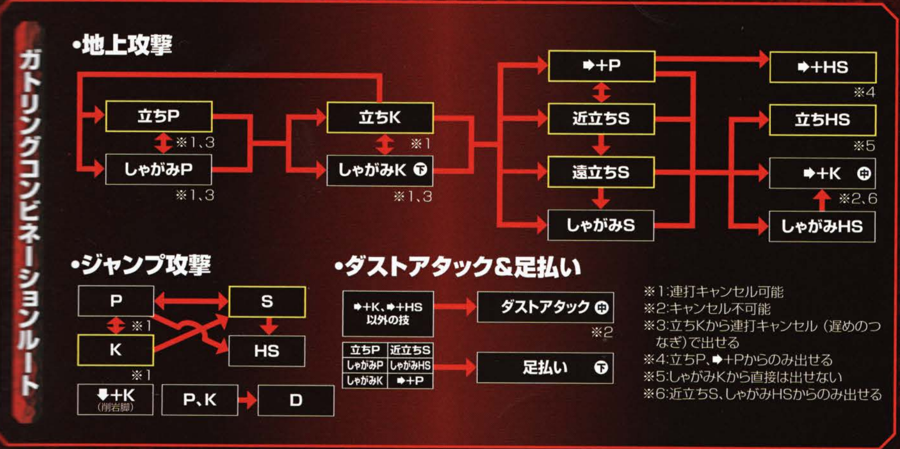
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
55	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／近距離戦の要である、近距離立ちSがジャンプキャンセルできるようになったので、ジャンプ属性を仕込んだ後、しゃがみHSにつなげば連続技を狙える。中段の➡+Kは、カウンターヒット時に壁バウンドを誘発する。追撃が見込めるので、近距離立ちSから出してカウンターヒットを狙おう。また、ガードされてもスキが小さい。けん制に使う技は、遠距離立ちSがメイン。冽掌につなぎ、攻めを継続しよう。ほかにも、立ちHSは判定が強く、ヒット確認から連続技が狙えるので使いやすい。また、まれに➡+HSを使うのも有効だ。発生は遅いものの威力が高く、ヒット時によろけを誘発するので、大ダメージを期待できるぞ。対空には上半身無敵の➡+Pや、しゃがみHSが有効だ。特に後者は上方向に強いアッパーで、相手がダッシュからジャンプしてきた際に、真下に潜って使うと強力。カウンターヒット時は追撃も可能だ。

■空中攻撃／ジャンプPとジャンプKは、発生が早いので、空対空に使える。ヒット時は連続技に移行し、ガードされたら連打して相手を着地まで固めよう。ジャンプHSとジャンプDは、下方向に判定が強いので跳び込みに最適。ジャンプHSはめくりを狙えるので、真上からの跳び込みに使える。ジャンプDは、ヒット時はダウン、カウンターヒット時なら地面バウンドを誘発するので、追撃可能だ。

■システム共通技／ダストは、発生が遅く見切られやすい。しかしリーチが長く、ガードされても有利なので攻めのアクセントとして使おう。また、足元のくらい判定が小さくなるため、相手の下段技をつぶす目的で出すのも有効だ。足払いは、足元が無敵でリーチが長いので、強力なけん制技となる。ヒット時は、ダウンを奪えるほか、冽掌がつながるので見返りが大きいぞ。通常投げは相手のダウン時間が延長されたため、投げた後はγブレードでのダウン追い打ちや、毅式転移を使った起き攻めができるようになった。

CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ



必殺技	αブレード→αプラス	↓↘→＋P（空中可）→HS		
Dm	【地上】44【空中】40【αプラス】38	G	【地上】立／屈／空F【空中】立／屈／空	RC
Tg	【地上】1.5／3.6【空中】0.8／3.6【αプラス】1.5／6	Lv	4	FR

αブレード　αプラス



※αプラスはαブレード地上版の後にのみ出せる

必殺技	βブレード	→↓↘＋S（空中可）		RC
Dm	【地上】45【空中】40	G	【地上】立／屈／空F【空中】立／屈／空	FR
Tg	【地上】2／6【空中】2／4.8	Lv	3	

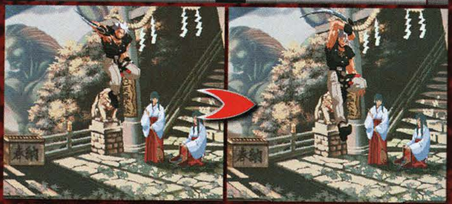


※地上版のみフォースロマキャン可能

必殺技	γブレード	←↙↓↘→＋HS		RC
Dm	32	G	立／屈／空	FR
Tg	2／1.2	Lv	3	



必殺技	削岩脚	空中で↓＋K		RC
Dm	16×3	G	立／空	FR
Tg	―／1.4	Lv	1	



※必殺技でキャンセル可能

必殺技	穀式転移	↓↓＋攻撃ボタン		RC
Dm	―	G	―	FR
Tg	0.5／―	Lv	―	

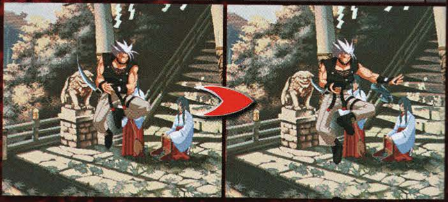


※HS・D版のみフォースロマキャン可能

必殺技	穀式迷彩	↓↙←＋K		RC
Dm	―	G	―	FR
Tg	―	Lv	―	



必殺技	空中挑発	空中で↓↘→＋K		RC
Dm	1	G	立／屈／空	FR
Tg	【成功】1／2.6【失敗】―／1.4	Lv	【成功】2【失敗】1	



必殺技	幻朧斬	←↙↓↘→＋K		
Dm	90	G	―	RC
Tg	3／4.8	Lv	―	FR



αブレード／高速で突進する技。スキは大きいが、出始めから空中判定になるので、起き上がりに出せば攻撃を空中でくらいつつ逃げられる。空中版は、地上の相手に当てればダウンし、画面端なら近距離立ちSなどで拾い直せる。地上版、空中版どちらも立ちHSから連続ヒットする。

αプラス／地上αブレードの追加技で、振り向いてひじ打ちで追い打ちをする。ヒット時はダウン、カウンターヒットならば壁バウンドを誘発。本作では、ガード後のスキが小さくなっている。

βブレード／出始めに無敵を持つ対空技。本作では単発技になり対投げ無敵が付いたので、割り込みに使いやすくなった。しかも、地上版は技の終わり際にフォースロマキャン可能で、自動的にジャンプ属性が付加される。ガードされても安全に逃げられるので、どんどん使っていこう。

γブレード／分身を飛ばして攻撃する飛び道具。通常技をキャンセルして出せないが、ヒット後一定時間相手を捕縛するので、遠距離でヒットした場合でも追撃できる。ガードされても有利なので、近距離戦の固め技として使えるが、空振り時の硬直は大きいので、使う際には十分気を付けたい。

削岩脚／真下に向けて回転しながら蹴りを出す中段技。キャンセルからは出せないが、必殺技でキャンセルすることができる。出始めの2フレーム間はフォルトレスでキャンセル可能で、真下に落ちる軌道に変化する。

空中挑発／手裏剣を投げる技で、角度が鋭い失敗版と、緩やかな成功版を交互に出す（1発目は必ず失敗版）。失敗版は、発生が遅く技後着地まで行動不能だが、成功版は、発生が早く技後行動可能。威力が低く、飛び道具も相殺できないが、エディの分身やゼイネストの破壊などに役立つ。

穀式転移／瞬間移動をする技。Pは約2キャラ分前方に出現。前作より硬直が減り、使い勝手がよくなった。Kは画面の約3分の2ほど前方に、Sはバックステップ後とほぼ同じ場所に出現。これらは攻めで使うよりも、逃げる目的で使うのがメイン。HSは相手の上空手前、Dは相手の背中側上空に出現。出現後はジャンプ攻撃や空中必殺技を出せる。相手がどの位置に居ても、規定の場所に出現するので、遠距離でスキの大きい飛び道具を



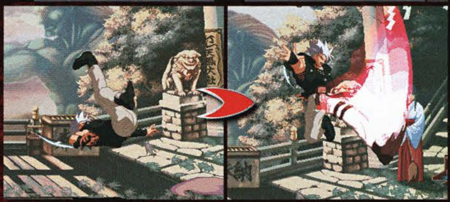
必殺技	冽掌	↓↘→＋S	RC
Dm	18	G	立／屈／空F
Tg	1.3／3	Lv	3



必殺技	麓砕	冽掌中に↓↘→＋S	RC
Dm	22	G	屈／空F
Tg	1.3／3	Lv	1



必殺技	穿踵	冽掌or穿踵中に↓↘→＋K	RC FR
Dm	30	G	立／空F
Tg	1.3／4.8	Lv	4



覚醒必殺技	斬星狼牙	→↘↓↙←→＋HS	RC FR
Dm	30×5、110	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5



覚醒必殺技	万鬼滅砕	↓↘→↓↘→＋K	RC
Dm	7×26、30×4	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	3×26、5×4



一撃必殺技	ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→＋HS	
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	—



見てから転移して反撃することも可能。HSとDは出現後にフォースロマキャンでき、軌道が変化し素早く着地する。ここからの攻撃は、非常に見切られにくい。また、ジャンプ属性を仕込んで出せば、技後2、3段ジャンプや空中ダッシュなども可能だ。

毅式迷彩／自分の体を半透明にする技で、一定時間経過するか、攻撃をくらうと解除となる。キャンセルして出すことはできないので、遠距離やダウンを奪った後など、安全な状況で出そう。

幻朧斬／姿を消して相手に飛び付く移動投げ。発生は遅いが、毅式迷彩中に出せば見切られにくくなる。ヒット後はダウンを奪える上、フォースロマキャンをすれば空中の相手に追撃できる。

冽掌／掌底で攻撃する突進技。ガードされてもほぼ五分。ダウン復帰不能時間が長いので、足払い→冽掌→立ちPor立ちHSといった連続技を狙える。また、カウンターヒットで浮くようになったので、しゃがみPなどから出し、暴れつぶしの連係として使ったときの見返りが大きくなった。技後は、麓砕と穿踵に移行できる。

麓砕／冽掌から派生できる技の一つで、足払いを出す。冽掌からディレイをかけて出せる上、カウンターヒットするとよろけを誘発し、穿踵や足払いが連続ヒットする。冽掌後に動く相手に有効だ。

穿踵／冽掌、麓砕の派生技のかかと落とし。中段だが発生は遅く、ガードされるとスキが大きいので、冽掌空中ヒット後、麓砕カウンターヒット後の確実に当たる場面で出すのが望ましい。ヒット後は、立ちPが間に合うので連続技を決めよう。また、発生直前にフォースロマキャンが可能だ。

斬星狼牙／画面内を往復し、とどめに上空から斬り下ろす覚醒必殺技。立ちHSカウンターヒット後に出せば連続技になる。

万鬼滅砕／突進後無数の打撃を決める技。主に連続技に使用するが、長い無敵時間を利用して特定の連係への割り込みにも使える。ただし、コマンド完成直後に無敵時間が無く、空中の相手には途中からヒットしなくなることがあるので、注意しよう。

ディエルタ・エンド／上空に五つの火の玉を出し、ヒットすると五芒星を作り爆発する一撃必殺技。暗転後ガードが間に合わないが、一撃必殺準備が長く、技の発生も遅いため当てるのは難しい。





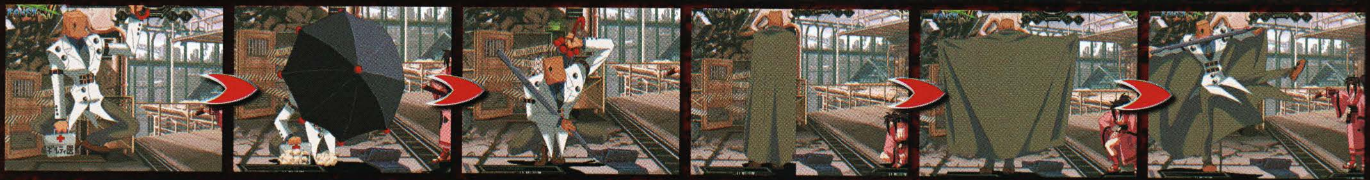
FAUST

ファウスト

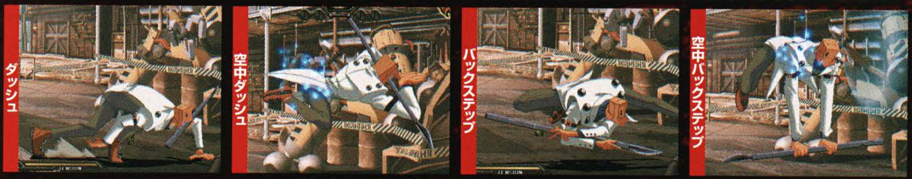


リーチ、判定面に優れた通常技に加えて、何が出るかな？をはじめとするトリッキーな必殺技を多く持つファウスト。見た目はアレだが、けん制、対空などがそろった扱いやすいキャラだ。

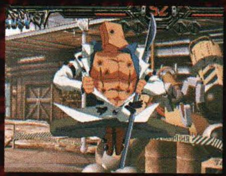
登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



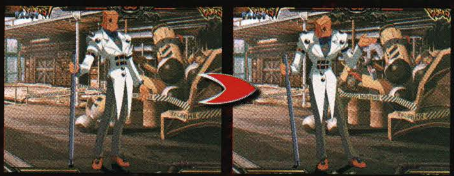
各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 24×3 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 25 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12×3 / G ※欄外参照 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 3	Dm 42 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 5	Dm 38 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 55 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3		Dm 42 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 80 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

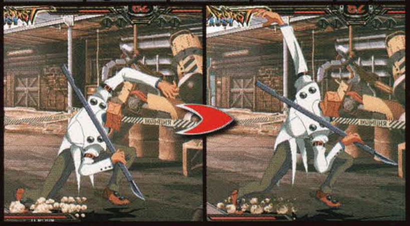


※しゃがみK備考：
1～2段目　立／屈／空F
3段目　屈／空

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

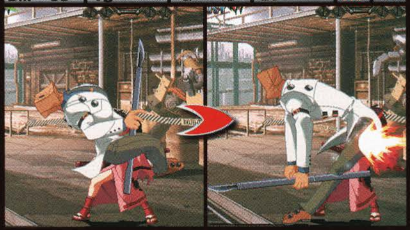
Dm 25 / Tg 2.6 / G 立/屈/空 / Lv 3 / RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 60 / Tg — / G 45 / Lv — / RC



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 55 / Tg — / G 110 / Lv — / RC



特殊技

ジャンプ中⬇＋K

Dm 35 / Tg 3.8 / G 立/屈/空 / Lv 5 / RC



ガトリングコンビネーションルート



※1:キャンセル不可能
※2:しゃがみHSからも出せる
※3:しゃがみKの3段目から
　連打キャンセル（遅めのつなぎ）で
※4:3段目のみ下段判定
※5:立ちP、しゃがみPから直接は出せ
※6:しゃがみHSからのみ出せる
※7:相手はしゃがみガード可能

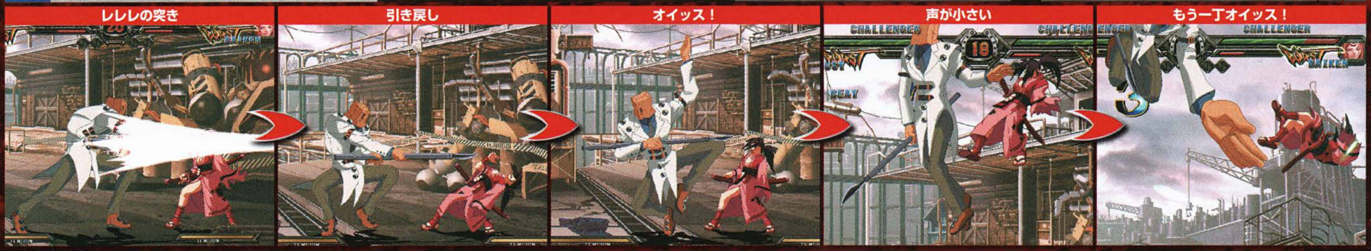
■地上攻撃／主力けん制技の立ちKは、攻撃判定よりもやられ判定が前に出て、下方向の攻撃判定が薄くなったが、打点が高いのでつぶされにくく、十分に強い。リーチの長い遠距離立ちSは硬直が延びたので、最低でも相手にガードさせるように出すこと。しゃがみKは1～2段目が立ちガード可能になり、3段目のみ下段技に。しかし、基底ダメージ補正が削除されたほか、対空に使いやすく、3段目で後述のドリキャンKと二択を迫れるので、ガード崩しとして使える。発生まで上半身無敵のある➡＋Pは発生が1フレーム遅くなり、硬直が延びたので、空振りしないよう注意すること。

そのほかは従来通りの性能。しゃがみHSはリーチが長く、ガトリングで立ちorしゃがみPにつなぐことで硬直を軽減できる。発生まで上半身無敵の➡＋Pは、上方向に強いため対空に使える。カウンターヒット時は追撃を狙えるので、暴れとして出すのもいい。立ちP、近距離立ちSは連続技の中継に。全体動作が短く、バースト対策のガトリングを作る際に役立つぞ。

■空中攻撃／ジャンプHSはリーチの長い主力けん制技。ジャンプPは空対空に。ジャンプKは跳び込みのほか連続技の中継にも使える。ジャンプDは下方向に判定が強いので、対空つぶしに使う。

■システム共通技／特殊技のジャンプ中⬇＋Kは、攻撃持続時間が長く低空でも出せるので、攻め込むときや暴れ技として重宝する。⬈＋K→ずらし押しPorSorHSと入力すれば、フォルトレスキャンセルができ、空中で一瞬停止する動作に。そこからは通常のジャンプと同じ扱いになるので、再度出して対空を空振りさせるほか、低空で出せばジャンプKが中段になる。ダストは出始めから11フレーム間対打撃無敵があり、割り込みのほか対空手段の一つとしても使える。足払いはリーチが長く、ジャンプキャンセル可能なので、けん制技として有効。通常投げには50%の基底ダメージ補正が付いた。

必殺技	レレレの突き→引き戻し→オイッス！→声が小さい→もう一丁オイッス！	←↙↓↘→+K→←→↓↘→+P→↓↘→+P→↓↘→+P	RC
Dm	突き30、オイッス！30、もう一丁オイッス！60	G	立／屈／空F（もう一丁オイッス！ 空F）
Tg	1.5／2.4→—→—／3.6→—→—	Lv	5→—→5→—→5

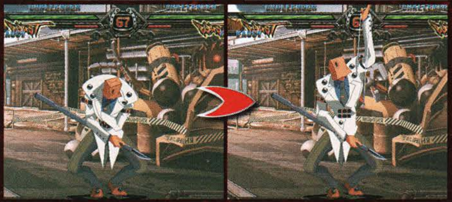


※引き戻しはFR

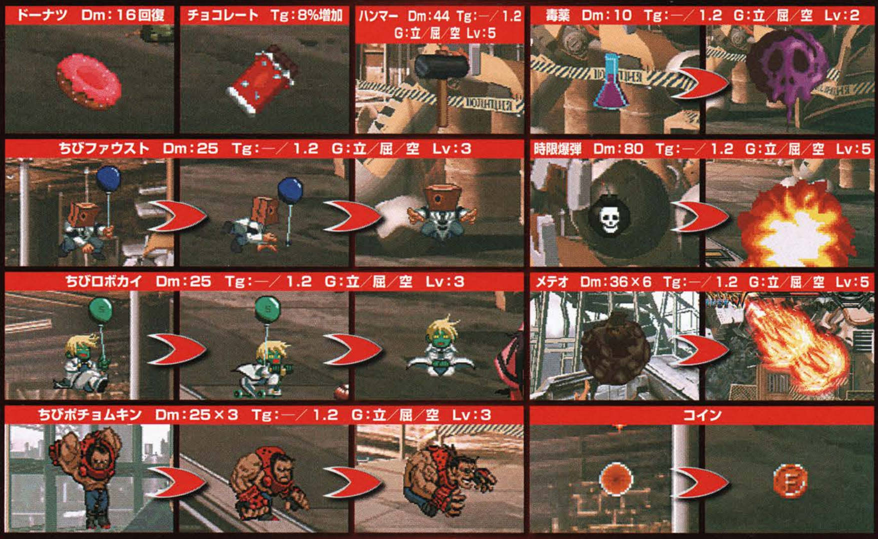
必殺技	もう一丁オイッス！（ジャストフレーム）	声が小さい！中に↓↘→+P	RC
Dm	100	G	空F
Tg	—	Lv	5



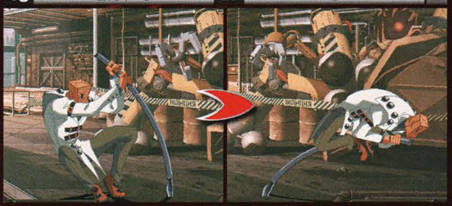
必殺技	何が出るかな？	↓↘→+P
Dm	—	G	—
Tg	1.5／—	Lv	—



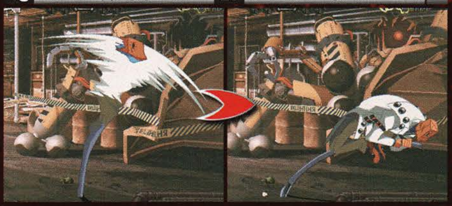
アイテム一覧



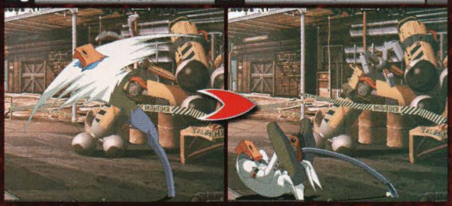
必殺技	槍点遠心乱舞	↓↘→+S	RC
Dm	44	G	立／屈／空F
Tg	2.5／6	Lv	3



必殺技	前方移動	槍点遠心乱舞中に→→	RC
Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	1／3.6	Lv	3



必殺技	後方移動	槍点遠心乱舞中に←←	RC
Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	0.5／3.6	Lv	3



レレレの突き～もう一丁オイッス！／メスで突くリーチの長い技。攻撃判定が若干低くなり、ヒット時に強制立ちくらい、攻撃発生が21から20フレームに。近距離でしゃがんだ相手にしゃがみHSか中段の→＋HSキャンセルから出せば、連続ヒットする、といった変更点がある。ヒット時は追加入力でもう一丁オイッス！まで派生可能。引き戻し後は前作のような通常技による追撃は不可能。相手を目の前に引き寄せたときにフォースロマキャンが可能で、その際は従来通りの追撃が決まるぞ。

もう一丁オイッス！はジャストフレーム版が追加され、その際は地面バウンド、威力上昇など性能が強化。入力タイミングは声が小さい（ジャンプ）から25フレーム目のみで、声が小さい中にボタンを何度も押すと入力は無効。ジャンプ頂点に達した瞬間に↓↘→＋P入力を完成させるのがコツだ。

何が出るかな？／アイテムを投げる（何を投げるかはランダム）。動作終了まで被カウンターヒット扱いだが、動作が短くスキは小さい。アイテム出現中は何が出るかな？を出せないが、ちびファウスト、ロボカイ、ポチョムキンが地面に落下した後、毒薬の毒、爆弾の爆風が出た後からは出せるようになる。アイテムにはコイン、ちびロボカイ、ちびポチョムキンの三つが追加。それぞれの効果は……、

●ドーナツ／体力回復アイテムで、自分も相手も取れる。回復量は16で、根性値などの影響は無し。自分の手前に落下する。出現確率は14／128。

●チョコレート／本作では体力回復からテンションゲージが8%増加するアイテムに変更された。ドーナツより遠方に飛ぶ。確率14／128。

●ハンマー／攻撃レベル、気絶値が高い飛び道具で、追撃を決めやすい。出現確率24／128。

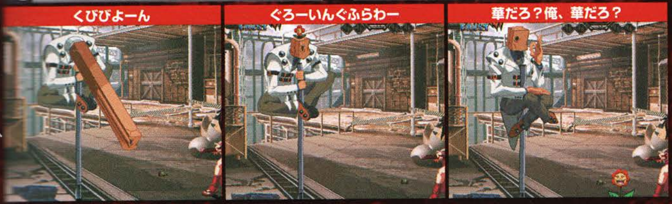
●ちびファウスト／落下中は無敵で、地面に着くと、飛び道具と相殺する。なお、着地後なら次の何が出るかな？を出せる。出現確率15／128。

●ちびロボカイ／ちびファウストと似た性能。落下中は前に進み、着地後の移動速度も早い上、地上ヒット時はダウンを奪う。出現確率は12／128。

●ちびポチョムキン／こちらもちびファウストと似た性能。真下に落下し、着地後の移動速度は遅いが、相手にぶつかると後ろに跳ね、3回ヒット（ガード）後に消える。出現確率は1／128。



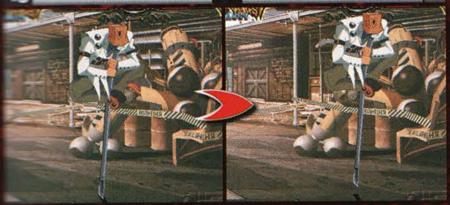
必殺技	くびびよーん／ぐろーいんぐふらわー／華だろ？俺、華だろ？	槍点遠心乱舞中にP／K／S	RC
Dm	40／35／30	G	立／空F、立／屈／空F、屈／空F
Tg	1／2.4、5／0、1／4	Lv	3



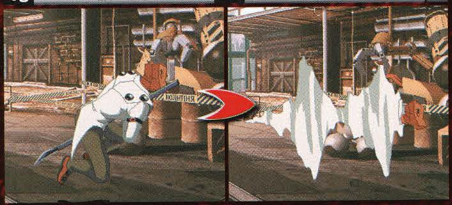
必殺技	何が出るかな？	槍点遠心乱舞中にD	RC
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	極小ジャンプ	槍点遠心乱舞中に↗	RC
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—

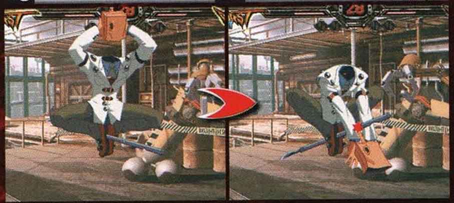


必殺技	ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→＋HS／槍点遠心乱舞中にHS	RC
Dm	16×4	G	全
Tg	2／3.6	Lv	5



※空中版はRCのみ

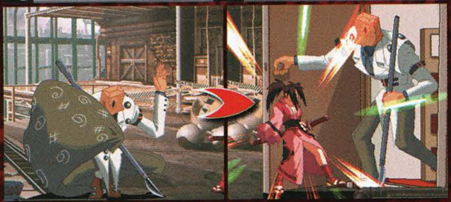
必殺技	愛	空中で↓↘→＋P	RC
Dm	1、40	G	全
Tg	2／1.2	Lv	2／3



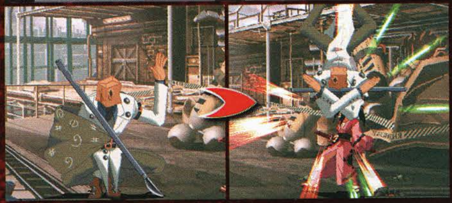
必殺技	前からいきますよ	↓↙←＋P	RC
Dm	44	G	全
Tg	0.5／3.6	Lv	3



必殺技	後ろからいきますよ	↓↙←＋K	RC
Dm	44	G	全
Tg	0.5／3.6	Lv	3



必殺技	上からいきますよ	↓↙←＋S	RC
Dm	38	G	立／空F
Tg	0.5／3.6	Lv	3



必殺技	メッタ斬り	密着して↓↙←＋HS	RC
Dm	16×8	G	空F
Tg	1／0.6	Lv	3



覚醒必殺技	な・な・な・何が出るかな？	↓↘→↓↘→＋P	RC
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



●毒薬／フラスコが落下した後、ドクロ状の毒が停滞する。ヒット後は約6秒間の間、相手の体力が徐々に減少していく。出現確率16／128

●時限爆弾／地面に着弾後、約2秒後に爆発。攻撃力が高く、ダウン復帰不能だが、自身にも当たってしまう。出現確率は20／128。

●メテオ／約3秒後に多数の隕石を降らせる。隕石は、2秒経過時の相手の位置をサーチし、そこを中心に降る。出現確率8／128

●コイン／コインが飛ぶだけで、攻撃判定の無いハズレアイテム。ファウストが相手に攻撃をヒットさせるか、攻撃をガードorくらう、コイン着地から約4秒経過で消える。出現確率4／128

槍点遠心乱舞／メスに乗って体当たりする技。技後はメス乗り状態になり、本作ではメス乗り状態中のやられ判定がかなり小さい。P～D、↗を入力すると派生技を出せるが、一定時間待機しているとメスから自動で降りる。また、この状態はレバー下で解除でき、すぐに解除すればスキが小さい。

前方移動／発生が早く硬直が短い。槍点遠心乱舞ガード後のフォローに使える。カウンターヒット時は、壁バウンド効果があるので追撃可能。

後方移動／基本性能は前方移動と同じ。本作では、背後に回られたときに出すと、自動で相手の方を振り向く。また、出始めから攻撃判定が消えるまで無敵と、さりげなくパワーアップしている。

何が出るかな？／メス乗り状態版は動作が短いものの、本体の位置が高くアイテムを視認しづらい。

くびびよーん／打点が低くなり、中段技に変更。攻撃力が高い上に硬直が短く、ガードさせれば有利に。ヒット時は目押しで前方移動がつながるぞ。

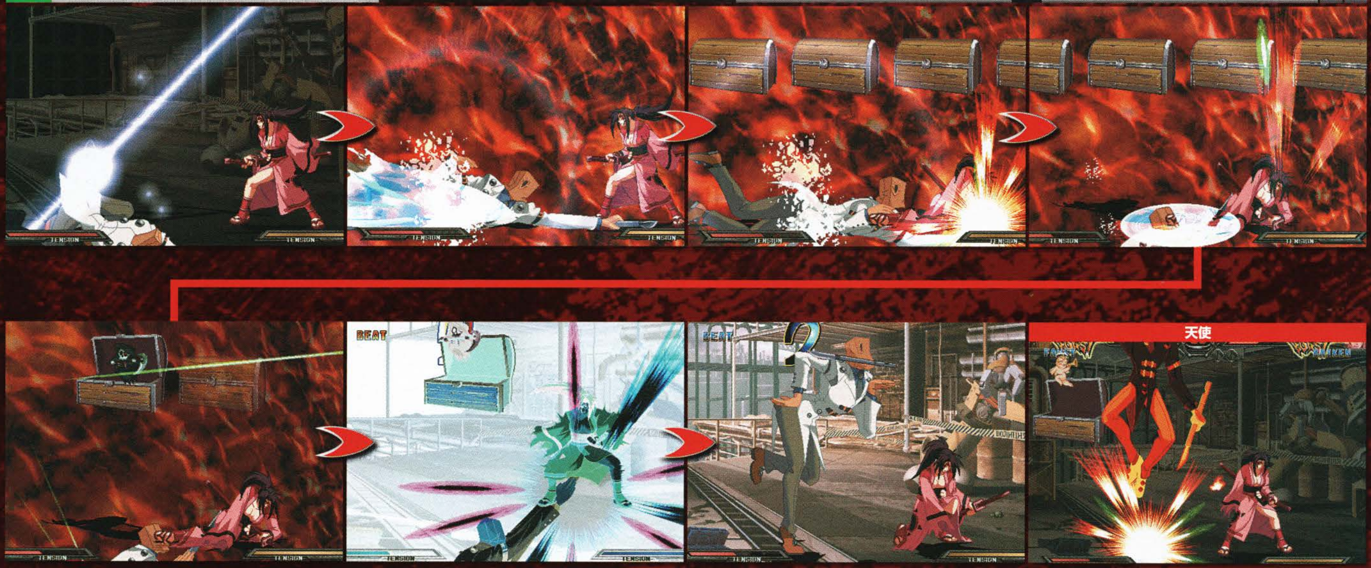
ぐろーいんぐふらわー／頭に華が咲き、テンションゲージが増加。本作では攻撃発生直前まで対打撃無敵、それ以降は上半身無敵と強化されている。

華だろ？俺、華だろ？／前方に下段の人面華が出現する。地上ヒット時はダウンを奪い、カウンターヒット時は上空に高く浮く。くびびよーんとの二択に使えるほか、硬直が短くなったのがうれしい。

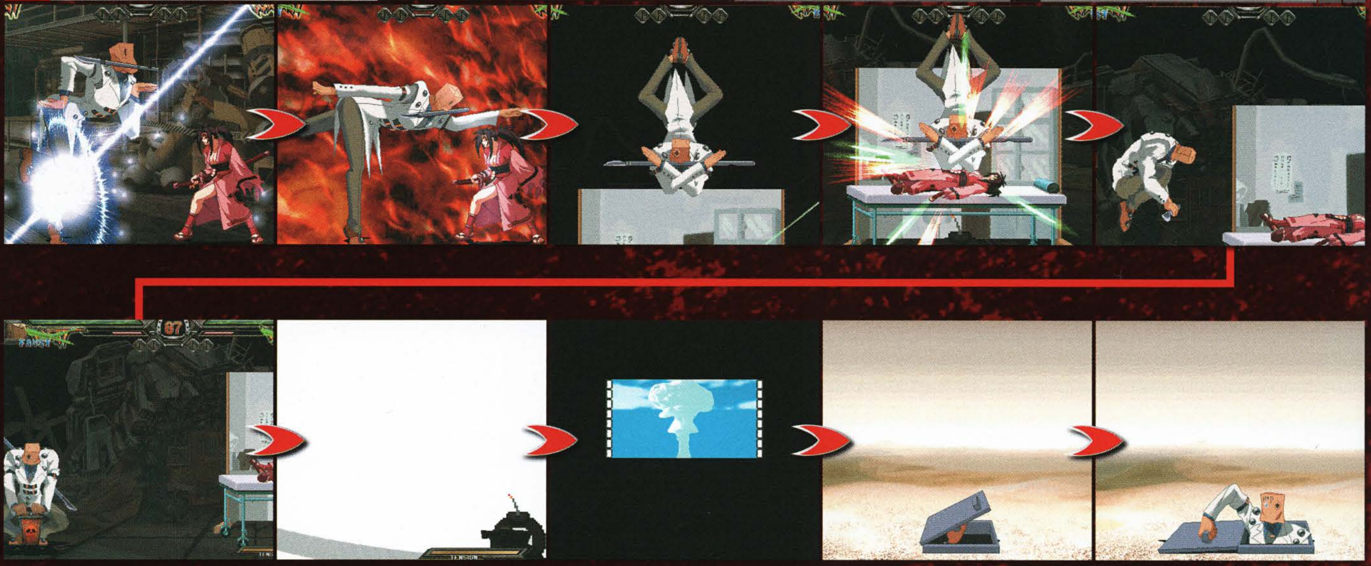
ごーいんぐまいうぇい／槍点遠心乱舞ヒット後の追撃として使う、メス乗り状態版。低い位置で当てればダウンを奪うので、連続技の締めに。攻撃判定が出終わった直後にフォースロマキャン可能。



覚醒必殺技	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→＋S	Dm	30＋(100or150or190)、天使は自分10	G	屈／空F	RC	FR
			Tg	—	Lv	5		



一撃必殺技	今週のYAMABA	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	全	RC	FR
			Tg	—	Lv	—		



ファウスト
FAUST

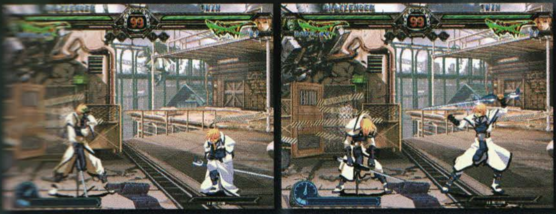
極小ジャンプ／小さく前にジャンプする。全体動作が短く、連続技や接近する際に使う。
愛／頭の紙袋に爆弾を入れて投げる。紙袋が相手に触れるか、地面に着弾すると爆発する。なお、この爆発は自分にもダメージとなる。何が出るかな？を出せないときのフォローや、空中でのけん制、安全に地上に着地するための盾として使う。
ごーいんぐまいうぇい／空中で出せるこの技は、下降中に着地すると、スキを軽減できる。また、本作からは技後に行動可能となったため、再度ごーいんぐまいうぇいや二段ジャンプなど、様々な行動を取ることができる。
メッタ斬り／メスを振り回し、相手を切り刻む技。間合い内でコマンドが成立するとガード不能の打撃を出すので、投げや無敵技で割り込まれることがある。成立間合いは広く、ヒット時にダウンを奪うなど、ガード崩しに役立つ優れた技だ。
前（後ろ）から行きますよ／姿を消した後、ドアから相手の前or後ろに出現する。攻撃が出た瞬間にフォースロマキャンが可能。本作では攻撃判定が大きくなったので、相手が画面端に居るときに後ろから行きますよを出しても当たる。
上から行きますよ／こちらは消える瞬間の相手の位置をサーチし、その真上から降ってくる。中段かつ空中ガード不能、ヒット時はダウンでカウンターヒット時は地面バウンドと、地味に高性能な技である。また、本作では跳ね返った後の14フレーム目に、フォースロマキャンが追加されている。
な・な・な・何が出るかな？／アイテムを四つ連続で投げる強化版で、その分硬直は増加している。何が出るかな？と違い、画面上にアイテムが残っていても出せるので、複数のアイテムを投げられる。
刺激的絶命拳／攻撃発生後まで無敵が続き、ヒット後は画面上に四つの宝箱が出現。入力後P～HSを押し続けると、ボタンに応じた場所へ天使が配置され、相手側はP～HSで空ける箱を選べる。宝箱には相手にダメージの入る死神3個、自身がダメージを受け上空に浮く天使1個があり、死神の威力は強～弱の3種類。自分or両者が何も選択しないと天使、相手が何も選択しないと死神（中）になる。
今週のYAMABA／発生が遅い＆打点が高く、当てにくい。A.B.Aに狙うチャンスがある程度か。

特殊登場演出集 Part2

Part.2では、聖騎士団ソル以外の組み合わせを紹介。基本的に『GGXX #RELOAD』でもおなじみのものばかりだが、ここで改めて『GGX』シリーズの世界観の深さに触れてみるのもいいだろう。

ROBO-KY VS. KY KISKE

カイのデータを元に作られたロボカイ。確かに見た目は似ているが、そのいい加減な性格はまるで正反対だ。



カイ「どうしても闘いますか」
ロボカイ「どうしても闘え！」

ロボカイ「ケース48『オリジナルとの遭遇』マニュアルにより速やかに……何だっけ」

ロボカイ勝利時



ぴょこぴょこ音を立てて歩く。性能がいいとは思えない？

ロボカイ「本気でやったらもっと強いぞ」どこまでもコミカルだ。

AXL LOW VS. I-NO

時を越えて存在するイノに、疑惑のまなざしを向けるアクセル。果たしてその真相は……？



アクセル「おかしいな、あんたの顔……よく見るんだよな」軽い口調で遠回しに問う。

イノ「かんぐり過ぎると死ぬよ」アクセルを脅すイノ。対照的な二人の闘いの行方は？

組み合わせでこんな演出も

SOL BADGUY VS. KY KISKE

ソル勝利時　カイ勝利時



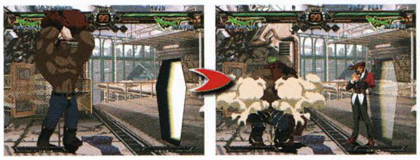
カイ「少し付き合ってもらうぞ」言葉とは裏腹に本気のカイ。

ソル「またお前か……」こんな状況は何度もあった？

ソル「ま、頑張んな」カイはソルの眼中に無い？

カイ「私では不服なのか！」勝っても納得できないカイ。

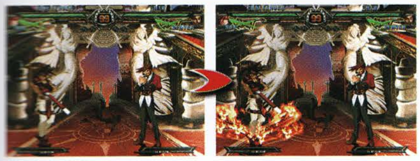
POTEMKIN VS. SLAYER



ポチョムキン「大統領から話は聞いている。正直、楽しみでしょうがない」

スレイヤー「私に挑むならまず奴を超えてほしいものだ」

SOL BADGUY VS. SLAYER



ソル「引退したんじゃねぇのか?」

スレイヤー「さすがにヒマになってねぇ」

イノ、ディズィー戦でも、スレイヤー戦と同じくソルの足元から炎が発生する演出が入る。人ならざる者を相手に狩る気満々といったところだろうか？

MAY VS. JOHNNY



メイ「メイの不戦勝！　……ってのはどぉお？」

ジョニー「勝負にプライベートを持ち込むもんじゃないぜ……」

メイ「いいもん、ジョニー食事抜き！」ジョニー「お、お前汚ねぇぞ！」

JOHNNY VS. TESTAMENT



テスタメント「ディズィーは……幸せか？」

ジョニー「気になるなら遊びに来ればいいさ」

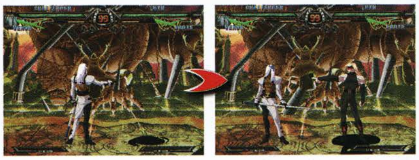
DIZZY VS. TESTAMENT



テスタメント「そんな笑顔もできたのだな……それでいい、よかった」

ディズィー「ありがとう……テスタメント」

VENOM VS. EDDIE



ヴェノム「愚弄してくれたな……たとえムクロだけでも返してもらうぞ!!」

エディ「ならば貴様の体をもらおうか」

MILLIA RAGE VS. EDDIE



突如おそいかかる影。それを間一髪で避けるミリア。

ミリア「貴様が……仇っ！」かつての師を見る目は険しい。

エディ「くくく……貴様の体はなじむだろう」

ほかにも細かな演出が！

右の表では、掲載し切れなかった専用の会話が発生する組み合わせをフォローしている。カイを自分の店のボーイにと勧誘する紗夢、メイに教えられた言葉を意味も分からず使うディズィーに呆れるジョニーなど、キャラ同士の軽妙な掛け合いは見ていて楽しいものばかり。たまには飛ばさずに聴いてみてはいかが？

組み合わせ
ソル × アクセル
ソル × ディズィー
ソル × イノ
カイ × 紗夢
ミリア × スレイヤー
エディ × スレイヤー
ジョニー × ディズィー
ファウスト × ザッパ
スレイヤー × ヴェノム



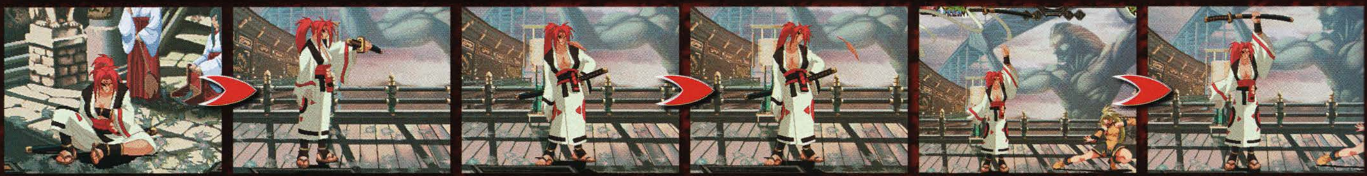
BAIKEN

梅喧



ガード中にのみ出せるガードキャンセル技が特徴的な梅喧。技のリーチは若干短いが、高い機動力と使いやすい飛び道具である畳替し、ガードキャンセル技のおかげで、攻防共に自分のペースで闘いやすい。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





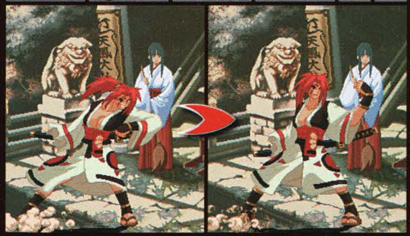


	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 48 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 20 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 18×3 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 50 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
レバー入れ（遠距離）	Dm 15、25 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4、2.6 / Lv 1	Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 4	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 56 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

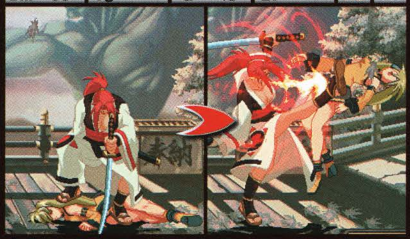
Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	45	—



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／接近戦では発生の早い下段のしゃがみKから、ガトリングをつないでいこう。しゃがみHSは3段技で、相手を引き寄せる性質があり、ガードされても有利。しかもヒット時によろけを誘発する優秀な技。唯一➡＋Kからガトリングで出せる。中距離のけん制には遠距離立ちSやしゃがみSが使えるものの、ダメージは期待できない。そこで判定の強い立ちHSも組み込もう。カウンターヒット時に蚊鉤がつながり、鉄斬扇〜追撃まで決まるのが強みだ。上半身無敵のある➡＋Pは対空に使えるが、攻撃位置が低いため下に強い技は返しにくい。➡＋Kは動作中が投げに対して無敵で、カウンターヒット時によろけを誘発し、ガードされても有利になる技。起き攻めや接近戦で使おう。

■空中攻撃／近い間合いの跳び込みには、ジャンプHSが強力。相手の真上から落ちるように使おう。高い位置で当てた場合は空中畳替しや妖斬扇につないでフォローしたい。ジャンプSは横方向に非常に強く、先端を当てるように出せば対地、対空共に大活躍する。ジャンプ直後に出した場合は着地前に2段ジャンプや空中ダッシュなど、各種空中動作が可能だ。ジャンプPは連打キャンセルできるので、空中の相手を引きずり降ろす際に使う。ジャンプKはヒット時に相手を浮かせる効果がある。当てた高度に関係無く連続技につなげられるぞ。ジャンプDはヒット時に壁バウンドを誘発するので、状況によっては追撃できる。発生の瞬間にフォースロマキャンが可能で、これを活用した連続技は梅喧の基本ともいえるため、習得は必須事項だ。

■システム共通技／キャンセル、ジャンプキャンセルともに可能な足払いは、けん制、連続技の始動など、多岐にわたって活躍してくれる。通常投げは吹き飛ばす距離が長く、簡単に画面端に追い詰められる。画面端で決めれば追撃できるぞ。空中投げはレバーと逆に投げる。壁バウンドを誘発するため、画面端付近で決めれば追撃可能。



必殺技　畳替し（たたみがえし）　↓↘→＋K（空中可）　FR

Dm	40（後半20）	G	立／屈／空
Tg	2.5／1.2	Lv	3



必殺技　妖斬扇（ようざんせん）　空中で→↓↘＋S　RC

Dm	44	G	立／空
Tg	1／4.8	Lv	3



必殺技　妖刺陣（ようしじん）　ガード中に←↙↓＋P　RC

Dm	12	G	立／屈／空F
Tg	1.5／3.6	Lv	1



※ヒット時の攻撃レベルは3

必殺技　回り込み　ガード中に←↙↓＋K　FR

Dm	―	G	―
Tg	3.8／―	Lv	―



必殺技　裂羅（さくら）　ガード中に←↙↓＋S　RC　FR

Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	2.3／5.4	Lv	5



必殺技　爵走（すずらん）　→↘↓↙←＋K

Dm	―	G	―
Tg	1.5／2.4	Lv	―



必殺技　蚊鉤（かばり）→鉄斬扇（てつざんせん）　←↙↓↘→＋HS→蚊鉤中にS　RC　FR

Dm	12→36、15	G	立／屈／空F
Tg	2／4.8→2／9.6	Lv	4→4

蚊鉤（かばり）　　鉄斬扇（てつざんせん）



※鉄斬扇のみフォースロマキャン可能

畳替し／畳で攻撃する飛び道具。連続技に組み込める上、ヒット状況によってはさらなる追撃が可能。また、持続の前半がカウンターヒットすれば浮かしを誘発し、強烈な連続技をたたき込めるため、けん制に使うのも非常に有効である。フォースロマキャンを使えば、遠距離でヒットしたときも簡単に追撃でき、ガード時も攻めを継続できるのだ。必ず習得しておきたい。空中版は畳が地面に着くまで判定が持続する。空中バックステップから出して接近を阻むバリアにしたり、相手の起き上がりに重ねておいて攻める、といった使い方が強力だ。

妖斬扇／空中で回転して鉄扇で攻撃する。発生が早く中段判定なため、ジャンプ直後に出せば強力なしゃがみガード崩しとなる。その際は→↓↘から↘を入れ続けてSと入力すると出しやすい。着地硬直は長いが、技後はジャンプ行動が取れる。

妖刺陣／暗器で攻撃するガードキャンセル技。カウンターヒット時は浮かしを誘発するが基底ダメージ補正70％で、地上での通常ヒット時は反撃を受ける。発生までは上半身無敵なので、ジャンプ攻撃など攻撃位置の高い技に対してのみ狙いたい。

裂羅／刀で攻撃するガードキャンセル技。攻撃判定が発生するまで無敵時間があり、地上ヒット時はダウンを奪えるため頼りになる。また、フォースロマキャン対応技なので積極的に狙っていこう。

回り込み／無敵状態で前方に一定距離移動するガードキャンセル技。移動中は相手をすり抜けるため、画面端から脱出するために使うのが主な用途となる。動作後半は無防備だが、フォースロマキャンを使うことでフォローできる。

爵走／立ちガード可能な技を防ぎながら走る移動技。通常技キャンセルから出したり、中距離で相手の意表を突くように出して強引に接近し、通常投げを狙うといい。

蚊鉤→鉄斬扇／当たった相手を引き寄せるのが特徴で、ヒット時はよろけを誘発。ガードされても有利なので、けん制や連係に組み込むといい。なお、打撃技なので飛び道具と相殺しない。追加技の鉄斬扇はヒット時、追撃が可能。蚊鉤ヒット時の追撃となるほか、蚊鉤ガード後の暴れつぶしに使うのも効果的。1発目は発生の瞬間にフォースロマキャンが可能。体得しておけば連続技が強力になる。



縛「桜」／縛「月」／縛「鶴」

ガード中に→↘↓↙←＋P／ガード中に→↘↓↙←＋K／ガード中に→↘↓↙←＋S

Dm	10	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5

RC FR



縛追加攻撃

縛・桜 or 月 or 鶴中に攻撃ボタン

Dm	P 15、K 10×2、S 20、HS 24、D 5×7	G	—
Tg	—	Lv	P 4、K 4、S 5、HS 5、D 3

RC FR





覚醒必殺技 連ね三途渡し

↓↘→↓↘→＋S

Dm	60×3	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5

RC FR



一撃必殺技 画竜点睛（がりょうてんせい）

↓↘→↓↘→＋HS

Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	—

RC FR



縛→追加攻撃／ヒット時相手に一定時間ステータス異常を引き起こすガードキャンセル専用の覚醒必殺技。ボタンに対応した効果、および縛の打撃部分にかかる基底ダメージ補正は次の通り。

- P（桜／基底ダメージ補正50%）：一定時間相手のダッシュ&ジャンプを封印
- K（月／基底ダメージ補正10%）：すべての攻撃がカウンターヒット扱い（効果中は基底ダメージ補正75%）
- S（鶴／基底ダメージ補正30%）：攻撃を当てるまで相手のガード&フォルトレスを封印（効果中は基底ダメージ補正50%）

となっている。攻撃発生までは打撃に対する無敵時間が継続するものの、暗転を挟むためバレやすく、確認してからロマキャン～ガードで対応されてしまうこともしばしば。なお、それぞれヒット時はよろけを誘発し、追加攻撃を出せるようになる。追加攻撃はヒット時、縛の効果時間中押したボタンに対応した相手のボタンを封印するのが最大の特徴。それぞれモーションと効果は次の通り。

●**P**：突進からの肘打ち。ヒット後は大きく有利なので足払いなどがつながる。
●**K**：跳んでカカト落としを出す２段技。立ちＰがつながる。空中ヒット時２段目でたたきつけを誘発。
●**S**：裏に回りつつ刀で斬り付ける。立ちＰがギリギリつながる程度に有利。
●**HS**：小さく跳んで旧妖斬扇モーションで攻撃するダウン誘発技。技後各種空中行動が可能。
●**D**：『GGX』にあった斬凶輅のモーションで捕獲、攻撃してダウンを奪う。

連ね三途渡し／３段斬りを見舞う覚醒必殺技。１発目の発生まで対打撃無敵が続くので、守勢時の切り返しに使うのが有効だ。ただ、投げに対しては無防備なので、バレていると簡単に返されてしまう。また、３段目をガードさせればスキは小さいが、２段目を直前ガードされると３段目に無敵技などで割り込まれてしまうことにも注意しておきたい。

画竜点睛／無敵時間は出始めの一瞬のみだが、発生は早い。前作から比べて、一撃必殺準備が大幅に延びているのが難点。とはいえ、スカ直前のA.B.Aを画面端で投げた後や、足払いロマキャンから準備→発動と出せば、簡単に勝負を決められる。

BAIKEN 梅喧





JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢

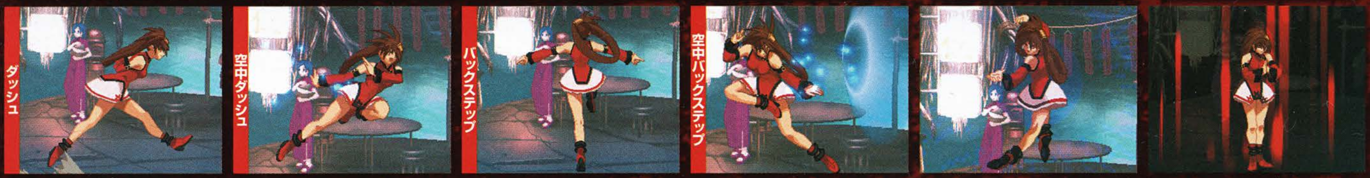


武器を使用して闘うほかのキャラとは異なり、拳や脚など自らの肉体を利用した技の数々を持つ。そのためリーチは短いが、それを補うような素早いダッシュと、性能のいい突進技が数多く用意されている。

登場時演出



各種移動 / サイクバースト / 一撃必殺準備



ジャンプ / ダウン復帰



各種ガード / 各種やられ状態



挑発 / 敬意 / 気絶 / よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm24×3 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4、4、5	Dm 16 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 6 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm20×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 11 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 14 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 35 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm16、28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm18×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3、4	Dm16、26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm30×2 / G 立/屈/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

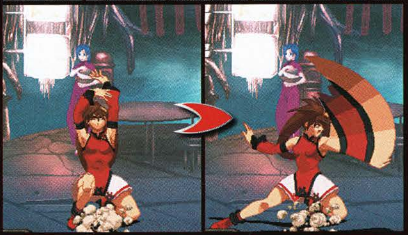





デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

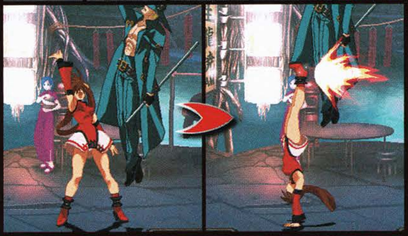
Dm 20 / Tg 2.6 / G 立/屈/空 / Lv 3 / RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

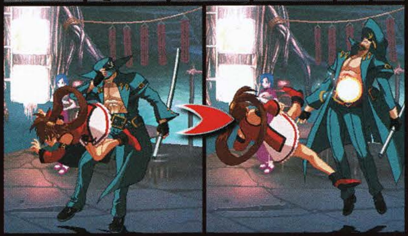
Dm 85 / Tg — / G 43 / Lv — / RC / FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 60 / Tg — / G 110 / Lv —



ガトリングコンビネーションルート

•地上攻撃

- しゃがみP ⇔ 立ちP ※1
- しゃがみP・立ちP → しゃがみK Ⓣ・立ちK Ⓣ
- 立ちP → ➡＋K ※1
- しゃがみK Ⓣ ⇔ 立ちK Ⓣ ※1 → ➡＋K ※3、4
- しゃがみK・立ちK・➡＋K → ➡＋P・近立ちS・遠立ちS・しゃがみS
- ➡＋P ⇔ 近立ちS ※5 → 遠立ちS → しゃがみS
- ➡＋P・近立ちS・遠立ちS・しゃがみS → 立ちHS・➡＋HS・しゃがみHS
- 立ちHS → ➡＋HS ※3
- しゃがみHS → ➡＋HS ※2

•ジャンプ攻撃

- P ⇔ K ※1
- P・K → S・HS
- P、K → D

•ダストアタック&足払い

- 立ちHS、しゃがみHS、➡＋HS以外の技 → ダストアタック Ⓗ ※2
- 立ちHS、しゃがみHS、➡＋HS以外の技 → 足払い Ⓣ

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKから直接は出せない
※4:しゃがみPから直接は出せない
※5:➡＋Kから直接は出せない
※**ルート表以外のガトリング**
立ちK→しゃがみP
➡＋P→しゃがみPorしゃがみKor➡＋K
➡＋K→しゃがみPorしゃがみK
しゃがみS→立ちKorしゃがみK
立ちHS→➡＋Kor遠立ちS

■地上攻撃／立ちPは全技中で、攻撃発生が最も早い。打点の高さを生かして、祓斧で相手のジャンプ攻撃を受け止めたときの反撃技として使用する。遠距離立ちSはリーチが長く、けん制に使いやすい。ジャンプキャンセルがかかるので、連係の始動技としても優秀。立ちHSはヒット時に相手をしゃがみ状態にする効果がある技だ。

しゃがみSはリーチが短いものの攻撃判定が非常に強い。カウンターヒットさせればよろけを誘発できるので、相手の攻撃に合わせるといい。しゃがみHSは空中の相手にヒットさせると、紗夢の方向に引き寄せる。ダウン復帰不能時間も通常より長く、連続技の中継の要となる。

➡＋Pは上半身無敵の2段技。対空に使用したときは近距離立ちSへつないで空中連続技へ。➡＋Kはミドルキック→ハイキックのコンビネーション。ヒット時に相手を立ち状態にする効果がある。➡＋HSは自動的にジャンプ属性が仕込まれるため、ロマキャンを使えば連係の始動技として役立つ。

■空中攻撃／ジャンプPは連打キャンセルがかかるため、低空空中ダッシュからの奇襲として使える。ジャンプKは長いリーチと発生の早さが売り。前方から跳び込んでくる相手への迎撃に。ジャンプSは攻撃発生が早いので、空対空や連続技のつなぎに使いやすい。ジャンプHSは攻撃発生が遅くなったが、強力なめくり判定は健在。ジャンプDはダウン復帰不能時間が長く、連続技の中継や空中ダッシュによる奇襲に使いやすい。

■システム共通技／足払いは姿勢が低く判定が強いので、中間距離でのけん制に。通常投げはフォースロマキャン時に基底ダメージ補正が70%、蹴り上げ部分をロマキャンしたときは50%かかる。空中投げは低い位置で決めたときのみ遠距離立ちSなどで追撃できる。デッドアングルはしゃがみSと同じモーション。リーチは短いが攻撃発生が早く、カウンターヒットさせれば追撃が可能だ。

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢



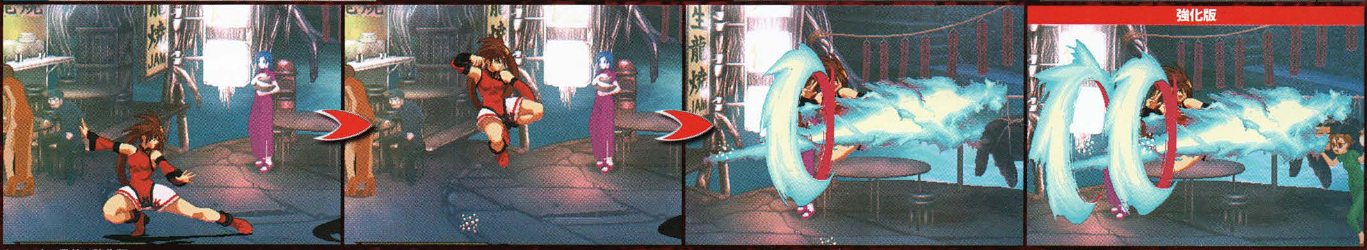
必殺技	祓斧（ほちふ）	相手の立ちガード可能技に合わせて←→
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	朝凪の呼吸	↓↓＋KorSorHS
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—

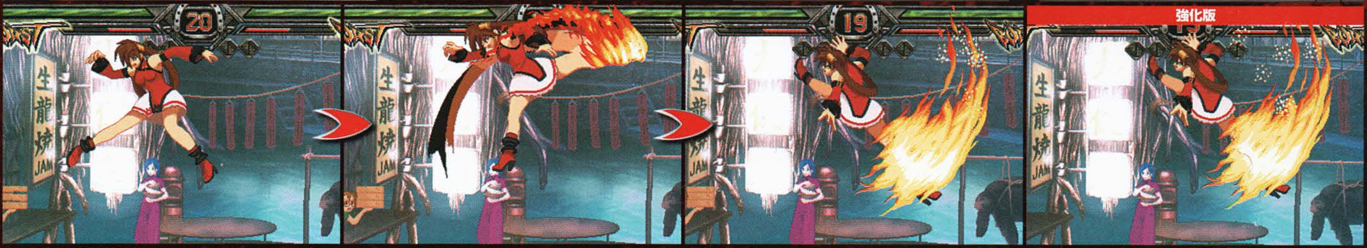


必殺技	龍刃（りゅうじん）	↓↘→＋K（空中可）
Dm	58（70）、空中59（69）、派生25（44）	G	立／屈／空F、空中&派生時は全、
Tg	2.5／8.4、空中2.0／7.2、派生0／12	Lv	5



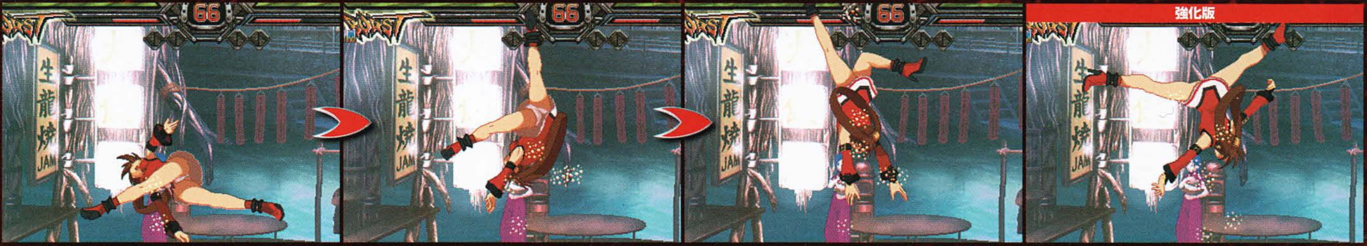
カッコ内の数値は強化版

必殺技	逆鱗（げきりん）	↓↙←＋K（空中可）
Dm	40(32×3)、空中30(28×3)、派生16(24×3)	G	立／空
Tg	2.5／4.8、空中1.5／4.8、派生0／4.8	Lv	3



※カッコ内の数値は強化版

必殺技	剣楼閣（けんろうかく）	→↓↘＋K（空中可）
Dm	14×5(15×8)、空中12×5(16×8)、派生8×3(14×8)	G	立／屈／空F、空中&派生時は全
Tg	2.5／2.4、空中1.5／2.4、派生0／2.4	Lv	3



※カッコ内の数値は強化版

祓斧／コマンド入力した瞬間から8フレーム間だけ、立ちガード可能な相手の技を受け止める当て身技。コマンド入力後にレバーを➡とニュートラル以外に入力すると、当て身判定が消失する。またコマンド入力後は、一定時間経過しないと再度祓斧を出すことはできない。

相手の攻撃を受け止めた後の硬直は、ジャンプ、前方移動、後方移動、ダッシュといった移動関係以外の行動でキャンセルできる。攻撃発生の早い技を出して、相手の攻撃のスキに確定させよう。

朝凪の呼吸／力を込めて、Kは龍刃、Sは逆鱗、HS剣楼閣を任意にパワーアップさせる特殊な必殺技。強化させる必殺技によって全体モーションの長さが異なり、逆鱗→龍刃→剣楼閣の順で長い。相手が遠距離で様子を見ているときや、足払いでダウンさせたときを狙って使おう。

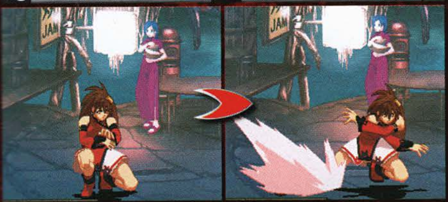
龍刃／突進しながら、気をまとった強力な飛び蹴りを放つ必殺技。地上版は攻撃力が高いが発生が遅く、攻撃レベル4以上の技から連続ヒット。また打点が高く、立ち状態にしかヒットしない。地上強化版は攻撃発生こそほとんど変わらないが、攻撃力が上昇し、ダウン復帰不能効果が付加されている。空中版、空中強化版は攻撃発生が早く、攻撃レベル1から連続ヒット。後者はダウン復帰不能で攻撃力が上昇している。

逆鱗／空中から、しゃがみガードできないカカト落としを繰り出す技。地上版の無敵は削除されたため、起き上がりには使えないが、相手のけん制を避ける性能は健在。強化版は地上空中問わず、ヒット数が増えてダウン復帰不能効果が付く。空中版はダッシュし始めに出すのがメインの使い方で、めくり判定が強い。急に軌道を変えて真下へ落下しつつ攻撃するため、奇襲として役立つ。派生版は連続技の締めに使おう。

剣楼閣／逆立ちのような格好で、上昇しながら連続蹴りを放つ。発生まで無敵時間があるため、守勢時からの切り返しに役立てよう。強化版は攻撃力アップ&ダウン復帰不能効果が付加。空中、空中強化版は基本的に連続技に組み込んでいこう。なお、派生で剣楼閣を出した後は空中の行動がリセットされるため、2段ジャンプ後に出してロマキャンしても再度2段ジャンプできる。

必殺技 爆蹴（ばくしゅう） ↓↘→＋S

Dm	—	G	—
Tg	2／—	Lv	—



必殺技 回り込み 爆蹴中にP

Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技 足払い 爆蹴中にK

Dm	30	G	屈／空F
Tg	—／2.6	Lv	3



必殺技 百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう） 爆蹴中にS

Dm	50	G	立／屈／空F
Tg	2／2.4	Lv	5



必殺技 千里沁鐘（せんりしんしょう） 爆蹴中にHS

Dm	50	G	立／屈／空F
Tg	2.5／7.2（裏周り時2.5／4.8）	Lv	5



※裏周り時はフォースロマキャン不能

必殺技 鷹嬰脚（ほうえいきゃく） 空中で↓＋K

Dm	16、8×3	G	立／空
Tg	1.5／3.6、1.8×3	Lv	4、1



必殺技 跳迅（ちょうじん） ↓↘→＋P（空中可）

Dm	—	G	—
Tg	0.5／—	Lv	—



※空中版のみフォースロマキャン可能

覚醒必殺技 兆脚鳳凰昇（ちょうきゃくほうおうしょう） →↘↓↙←→＋S

Dm	20、9×10、40、80	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5、3×10、5×2



なお龍刃、逆鱗、劍楼閣の特徴として、連続2回までキャンセルして、直前に出した必殺技以外の二つへ派生できることが挙げられる。そのため、龍刃→空中劍楼閣→空中逆鱗とつなげられるのだ。

爆蹴／低い姿勢で地面を滑りながら前方へ移動する。ここから下記の回り込み、足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘の四つの必殺技へ派生できる。

回り込み／爆蹴よりさらに低い姿勢で前方へ移動。移動中に相手へ触れると反対側に回り込める。

足払い／ヒット時によろけを誘発する下段判定の蹴りを繰り出す。ここからは龍刃、逆鱗、劍楼閣へ派生可能。なお、足払い自体も派生連係の回数に入るため、この後の龍刃、逆鱗、劍楼閣からは1回しか別の必殺技へ派生できない。

百歩沁鐘／爆蹴から前方へ移動しつつ、強力な裏拳を放つ必殺技。カウンターヒットすると壁バウンドを誘発できるので、割り込みつぶしに活用しよう。ガードされても有利なので、反撃を気にせず気軽に出せるのが利点。

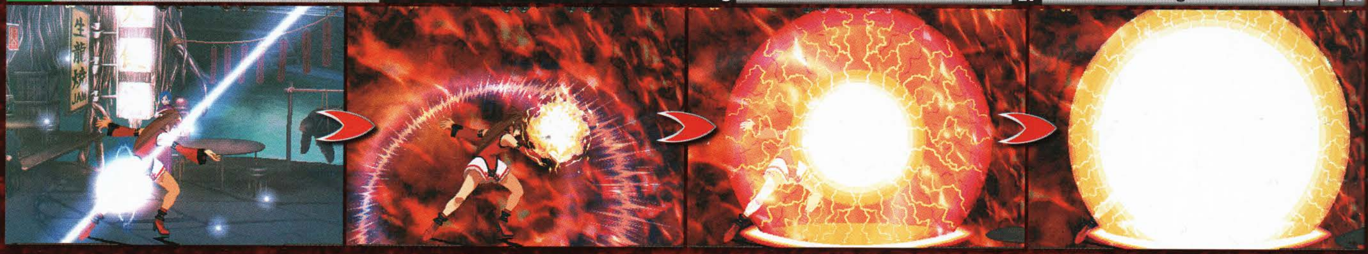
千里沁鐘／百歩沁鐘より勢いよく突進し、強力な裏拳を放つ。突進中に相手へ触れると反対側に回り込み、方向転換しながら攻撃する。攻撃の発生は遅いものの、ヒット時は壁バウンドを誘発するため、奇襲として重宝するはず。また、攻撃直前から攻撃した瞬間にかけてフォースロマキャンが可能だ。なお、方向転換してからの攻撃は性能が異なり、ダウン復帰不能時間がわずかながら短い。さらにフォースロマキャンできなくなるので、注意が必要だ。

鷹嬰脚／空中から軌道を変化させて落下し、ヒット時は相手を何度も踏み付ける。1段目は攻撃レベルが高く、低い位置でガードされても有利な状況を維持できる。また、ジャンプの昇りに出せば発生の早い中段攻撃として使うことも可能だ。

跳迅／前方へ振り向きながら跳ねる移動技。ジャンプしている間にレバーを左右に入力することで、地上版は移動距離を操作できる。通常技をキャンセルして出したり、相手の起き上がりに重ねるように跳迅→ジャンプHSと出し、ガード方向を惑わせるのが主な使い方となる。また、空中でも出せるので、相手にまとわりつくにはもってこいの必殺技といえる。なお空中版のみ、ジャンプの頂点付近でフォースロマキャンが可能となっている。

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

覚醒必殺技	懲崩孃(れんほうきゃく)	→↘↓↙←→+HS	Dm	18×13	G	立／屈／空
			Tg	—	Lv	3



覚醒必殺技	激・砕神掌(げき・さいしんしょう)	↓↘→↓↘→+HS	Dm	50、70	G	立／屈／空F
			Tg	—	Lv	5

RC FR



一撃必殺技	我羨惚(がせんこつ)	↓↘→↓↘→+HS	Dm	全体力	G	立／屈／空
			Tg	—	Lv	—





JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢



兆脚鳳凰昇／突進攻撃がヒットすると、無数の打撃で相手にダメージを与える、乱舞タイプの覚醒必殺技。攻撃発生が早く打撃に対して無敵時間が長いので、連続技や割り込みなどその用途は広い。ただし、ガードされると密着状態でスキをさらけ出してしまうため危険。確定状況以外ではロマキャンとセットで使うようにしよう。

懲崩孃／手のひらから、巨大な気の玉を発生させる覚醒必殺技。コマンド入力後6フレーム目から、かなり長い無敵時間があるため、ヒット数の多さを生かしてのケズり、および相手のけん制技つぶしに役立つ。なお、投げに対する無敵時間はコマンド入力直後から発生するため、相手の投げを読んだときの切り返しに使ってもいいだろう。また、ガードされても有利な状況を維持できるので、気軽に出せるのも強みといえる。一応、しゃがみHSを空中の相手にヒットさせたときのみ、キャンセルから連続技に組み込めるが、ダウンを奪えない上に龍刃を絡めた連続技の方がダメージが大きいので、無理に使わなくてもいいだろう。

激・砕神掌／手のひらで相手を上空へ打ち上げる覚醒必殺技。リーチは短いものの、攻撃発生が3フレームとかなり早いため、鷹嬰脚でガードを崩したときの追撃などに使用できる。また攻撃発生後まで無敵時間があるため、起き上がりや割り込みにも使えるという優れた性能を持つ。ヒット後は相手を空中に浮かせられる上、地面に落下するまでダウン復帰不能にできる。この性能を利用し、ヒット時は【近距離立ちS→遠距離立ちS】からの空中連続技で追撃し、さらなる追加ダメージを与えよう。

ちなみに単発で決めて1段目をロマキャン、フォースロマキャンすると、その後に連続ヒットさせた攻撃攻撃すべてに150%のダメージ補正がかかる。そのため、テンションゲージが75%以上ある場合は、起き上がり時や割り込みで積極的に狙い、フォースロマキャンからの追撃で大ダメージを与えよう。

我羨惚／前方へのタックルがヒットすると特殊な演出に入り、相手を一撃でK.O.する一撃必殺技。一撃必殺準備動作だけでなく、攻撃発生自体も全キャラ屈指の早さを誇るため、相手が気絶したときに狙うとヒットさせやすい。突進途中に打撃に対する無敵時間が存在するが、狙って相手の技を避けつつヒットさせるのは難しいだろう。

旧キャラクター変更点リスト

Part1

ここでは、前作の『GUILTY GEAR XX #RELOAD』に登場した20キャラクターが、本作になってどのように変化したのか、その変更点を紹介していく。まずはソルやカイなど7キャラについて。

※当ページおよびP124、P200の表内にある「F」はフレームを表しています。

ソル=バッドガイ

コマンド入力：➡⬇⬊➡＋Kでバンディットリヴォルヴァーが出るように

空中投げ：ダウン復帰不能時間14F→34F

しゃがみHS：遅めのキャンセルが可能に

ジャンプS：発生10F→9F

ジャンプHS：ヒットバックの減少／ダウン復帰不能時間14F→17F

ジャンプD：攻撃力44→40／ダウン復帰不能時間30F→23F／ガードバランス減少値8→6／遅めのキャンセルが可能に

➡＋P：遅めのキャンセルが可能に

➡＋HS：ヒット時のテンションゲージ増加量3.8→5.7

ガンフレイム：ヒット時のテンションゲージ増加量1.2→2.4

ガンフレイム（フェイント）：被カウンターヒット扱いに

ガンフレイム（インストール版）：フォースロマキャン対応技に（21～22F）

ファフニール：強制基底ダメージ補正60%→70%／足元のやられ判定が縮小

ぶっきらぼうに投げる：成立後の相手との距離が遠く

ヴォルカニックヴァイパー（地上S）：攻撃力40＋25→46＋30／2段目のダウン復帰不能時間18F→26F／対打撃無敵時間1～12F→1～13F／攻撃判定強化／叩き落とし入力受付時間＋2F

ヴォルカニックヴァイパー（地上HS）：攻撃力40＋25→46＋30／2段目のダウン復帰不能時間45F→36F

ヴォルカニックヴァイパー（空中S）：攻撃力32＋20→36＋24／2段目のダウン復帰不能時間45F→27F／叩き落とし入力受付時間＋2F

ヴォルカニックヴァイパー（空中HS）：攻撃力40＋20→46＋26／2段目のダウン復帰不能時間45F→36F

叩き落とし：ダウン復帰不能時間60F→19F／ガード段「立／屈／空」→「立／屈／空F」

バンディットリヴォルヴァー（地上、インストール版含む）：2段目で相手を叩き落とすように／自動的にジャンプ属性が付加されるように

バンディットリヴォルヴァー（空中）：持続4（6）4・2・2・2F→3（7）4・2・2・2F／フォースロマキャン対応技に（9～11F）

バンディットブリンガー：ヒット時のテンションゲージ増加量3.6→5.4

ライオットスタンプ：ヒット時のテンションゲージ増加量4.2→6／自動的にジャンプ属性が付加されるように

サイドワインダー：新規追加（空中で⬇⬊➡＋HS）

ドラゴンインストール：効果時間が自分の体力によって変わるように（半分以上は360F、半分未満は少ないほど長くなる。最大569F）

ドラゴンインストール（効果中）：全通常技を調整／テンションゲージをためられるように／テンションゲージが時間とともに増加／ドラゴンインストールの再使用が不可能に／ダウンすると効果解除（終了モーションは出ないが終了時の効果は発動）

ドラゴンインストール（終了時）：テンションゲージがゼロに／ネガティブペナルティ直前に／テンションバランスが激減／気絶値が増加／気絶上限値が低下

カイ=キスク

コマンド入力：➡⬇⬊➡＋SorHSでスタンエッジが出るように

ダッシュ：初速8.56→8.96

通常投げ：フォースロマキャン対応技に（斬った後2F間）

空中投げ：壁バウンド効果が追加

近距離立ちS：攻撃判定が上に強化

ダスト：発生22F→23F／硬直22F→18F

しゃがみS：硬直15F→13F

しゃがみHS：発生13F→11F／持続2、4F→1、4F／ガードバランス減少値6→10／ジャンプキャンセルが可能に

ジャンプS：攻撃判定とやられ判定が拡大

ジャンプD：全体31F→29F／着地硬直8F→11F／地上ヒット時も相手が浮くように

Sスタンエッジ：弾速1600→1400／全体46F→40F

HSスタンエッジ：弾速1600→2100／発生10F→13F／全体46F→52F

スタンエッジ・チャージアタック：コマンドが⬇⬊➡＋Dに／空中でも出せるように

地上ヴェイパースラスト：着地硬直9F→13F

空中ヴェイパースラスト：着地硬直9F→13F／ダウン復帰不能時間35F→45F／前方の攻撃判定が拡大

グリードセバー：ダウン復帰不能時間36F→38F／後ろ側の攻撃判定が拡大

メイ

一撃必殺準備：全体50F→70F

➡＋HS：カウンターヒット時よろけを誘発するように／ボタン押しっぱなしでタメが可能に／最大タメ時は中段判定

⬊＋K：やられ判定が縮小

ジャンプ中⬇＋HS：攻撃力34→41／ガード時の攻撃レベル3→4

レスティブローリング：HSでも出せるように／ヒット時テンションゲージ増加量3.6→4.2／ダウン復帰不能時間35F→40F／フォースロマキャン対応技に（13～14F目）／最初の攻撃判定が横に拡大

S空中レスティブローリング：ダウン復帰不能時間35F→30F

HS空中レスティブローリング：新軌道の追加／中段判定に／攻撃レベル3→4

方向転換：HSでも出せるように／ダメージ20→14／ダウン復帰不能時間24F→28F／発生時テンションゲージ増加量0.5→0.6／ヒット時テンションゲージ増加量3→3.4

各種レスティブローリング&方向転換：着地硬直9F→15F

Sイルカさん・横：移動距離が短く／持続14F→10F

Sイルカさん・縦：動作がコンパクトに／縦方向の移動速度600→960

各種イルカさん：当てた後の跳ね返りが大きく／ガードバランス減少値7→10

ミリア=レイジ

通常投げ：攻撃力55→65／気絶値1倍→1.5倍／ダウン復帰不能時間60F→15F

➡＋P：フォースロマキャン対応技に（24～25F目）

➡＋K：攻撃レベル5→4／フォースロマキャン対応技に（13～14F目）／ヒットバックが増加

しゃがみS：立ちPへのガトリングが追加

ジャンプHS：グラフィックと技性能が変更

サイレントフォース：ダウン復帰不能時間24F→40F／少し浮き上がりつつ攻撃するHS版が追加／HS版は発生11F→14F、全体16F→19F

高速落下：着地硬直8F→9F／着地硬直が必殺技でキャンセル可能に／フォースロマキャン対応技に（14～15F目）

ラストシェイカー：攻撃中にアイアンセイバーや前転でキャンセル可能に

シークレットガーデン：動作開始から16～33F目にDでキャンセルが可能に

ポチョムキン

通常投げ：硬直が増加／相手がダウンするように／フォースロマキャン対応技に（41～45F目）

遠距離立ちS：発生11F→13F

ダスト：硬直8F→6F

しゃがみS：硬直20F→16F／手の先端のやられ判定が縮小

ジャンプP：発生7F→5F／持続6F→9F／

ジャンプK：後ろ側の攻撃判定が追加／攻撃レベル2→3

ジャンプD：発生13F→11F／着地硬直9F→8F／落下中の軌道をレバー左右で調整可能に

➡＋P：キャンセル可能に／ジャンプキャンセル可能に／カウンターヒット時、相手が浮くように

➡＋K：よろけ効果＆上半身無敵が消失／攻撃レベル4→5／基底ダメージ補正70%→85%／ヒットバックが減少／ガトリングで出せるのがしゃがみHSとダストのみに

F.D.B.：出始めのやられ判定（飛び道具跳ね返し判定）が上方向に拡大／跳ね返し受付時間4～20F→4～14F／覚醒必殺技は跳ね返せないように

メガフィスト・前方：発生25F→22F／出始めの下半身無敵が強化

メガフィスト・後方：発生25F→21F／出始めの下半身無敵が強化

ジャッジガントレッド：新規追加（➡⬊⬇⬋⬅＋HS）

エディ

分身ゲージ：ゼロまで使い切った際、ゲージがMAXまで回復する時間が増加

飛行：動作中は空中ガードが不可能＆被カウンターヒット扱いに／やられ判定が拡大／後ろ方向へ移動時、歩き後退時と同様のネガティブプレイ効果が付加

立ちK：発生7F→8F

➡＋K：発生23F→20F／キャンセルが可能に／フォースロマキャンが不可能に

➡＋HS：攻撃判定が強化／持続12F→15F／硬直23F→20F／ヒット時のテンションゲージ増加量3.8→5.7

しゃがみP：発生5F→6F

ジャンプK：発生5F→6F／持続8F→6F／硬直6F→8F／攻撃判定が弱体化

ジャンプHS：攻撃力40→33

ジャンプD：攻撃力55→40

小攻撃：攻撃力25→20

移動攻撃：攻撃力20→16

対空攻撃：攻撃力50→40／攻撃レベル5→3

ドリルスペシャル：技発動と同時に分身ゲージを消費するように

中段攻撃：ヒット時に相手が浮くように／分身ゲージ消費量75%→70%

各種分身攻撃：ガードレベルが上昇しないように

メガリスヘッド：必殺技になり、各種性能が変化／ヒット時、相手のガードバランスが減少するように／ヒット時、分身ゲージが回復するように／フォースロマキャン対応技に（68～70F目）

ダムドファング：対投げ無敵が消失／動作中被カウンターヒット判定に／成立時に相手との間合いが離れるように／ヒット時のテンションゲージ増加量が上昇（4.5に）

ドランカーシェイド：フォースロマキャン対応技に（9～10F目）／ヒット時のガードバランス増加量7.2→9

ブレイク・ザ・ロウ：停滞、前進、後退時、歩き後退と同様のネガティブプレイ効果が付加／出現後のスキが増加

追加シャドウギャラリー：新規追加（ブレイク・ザ・ロウ中に⬅⬋⬇⬊➡＋S）

イグゼキューター：技自体が消失

イグゼキューターχ：新技追加（空中で⬇⬊➡⬇⬊➡＋S）／テンションゲージ100%時、さらに50%消費して2発目に自動派生／2発目は1発目中にボタン押しっぱなしでキャンセル可能

チップ=ザナフ

基本性能：吹っ飛び中のやられ判定が縮小

通常投げ：相手のダウン時間が増加

近距離立ちS：ジャンプキャンセル可能に

ジャンプD：壁バウンド効果が消失／カウンターヒット時、地面バウンド効果が追加／ダウン復帰不能時間14F→18F

➡＋K：基底ダメージ補正75%が追加／持続5F→7F／硬直5F→3F／カウンターヒット時、壁バウンド効果が追加

αプラス：発生9F→7F／硬直18F→12F／移動力が減少

βブレード：1ヒット技に／攻撃力30＋26→45／発動時テンションゲージ増加量2→4.8／ヒット時テンションゲージ増加量6＋2.4→6／ダウン復帰不能時間28F→30F／1～8F目に対投げ無敵が追加／フォースロマキャン対応技に（29～300F目）／ヒット時の横方向への吹っ飛びが大きく／自動的にジャンプ属性が付加されるように

空中βブレード：1ヒット技に／攻撃力28＋18→40／発動時テンションゲージ増加量2→4.8／ヒット時テンションゲージ増加量4.8＋2.4→4.8

冽掌：ダウン復帰不能時間が増加（26Fに）／カウンターヒット時、浮かせ効果が追加

P穀式転移：硬直16F→14F／移動距離が半分に／相手の背後に回れるように

HS穀式転移：フォースロマキャン対応技に（13F目）

D穀式転移：新軌道の追加／フォースロマキャン対応（13F目）

空中挑発：コマンドが空中で⬇⬊➡＋Kに／失敗版と成功版が交互に出るように（各ラウンド失敗版からスタート）

万鬼滅砕：ヒット数20→30／攻撃力9×16＋30×4→7×26＋30×4



JOHNNY
ジョニー



接近戦用の技よりも、空中戦と中間距離で使う技が優れたジョニー。ヒット確認からLv2ミストファイナーへつなげられる技と、固めに使いやすい技に注目。ガードバランスを上昇させて起き攻めで勝負だ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



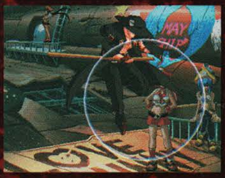
一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 42 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 22 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 30 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 48 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 25×2 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm 25 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 64 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
40	—	45	—



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	110	—





■地上攻撃／立ちKは足下のやられ判定が小さくなるので、近い間合いで使いやすい。遠距離立ちSとしゃがみSはリーチが長く、けん制とLv2ミストファイナーへのつなぎとして役立つ。遠距離立ちSは、キャラによってはしゃがみ状態へ当てることができないので注意しよう。しゃがみSは下段判定。立ちHSは攻撃判定が大きいのが特徴だが、技自体のモーションは大きめで持続時間も短いのが難点。しゃがみHSは攻撃発生が比較的早く、カウンターヒット時はよろけを誘発。スキは大きいのでロマキャンと併せて使っていこう。足払いは2段技でダウンを奪えるため重宝する。攻撃レベル1の技からつながるくらい攻撃発生が早い。

レバー入れ技はP、K、HSの三つ。➡+Pは長い上半身無敵を持ち対空に最適の技。地上の相手に当てると浮かすことが可能だ。➡+Kは移動しながら攻撃し、ヒット時は相手を高く浮かせて空中連続技を狙える。ガードされるとややスキが大きいことと、攻撃発生直前にフォースロマキャンが可能なことを覚えておこう。➡+HSはリーチが非常に長くて威力も高め。けん制技として使うといい。

■空中攻撃／ジャンプKは攻撃レベルが高く、連続技のつなぎに重宝する。ジャンプSは見た目通りに横へのリーチが非常に長い。空対空を意識したけん制に重宝するぞ。ジャンプHSは下方向へ判定が強く、空中の相手にヒットさせるとたたき落とす効果がある。ジャンプDは全体のモーションが短めでダウン復帰不能時間が長い。横方向への判定も強力で、オールラウンドで使っていける。

■システム共通技／通常投げは相手を上空へ放り投げる。ダウン復帰可能なので素早くジャンプ攻撃で追撃しよう。空中投げは画面端が近いときは壁バウンドを誘発して追撃を狙える。デッドアングルは➡+Pと同じモーション。攻撃発生がやや遅いのであまり使う機会は無いだろう。ダストは見切られやすいが、ガードされてもスキは無い。

JOHNNY ジョニー



必殺技	ミストファイナー	↓↘→＋PorKorS（押しっぱなしで構え）		
Dm	上段(Lv1)35(Lv2)38(Lv3)20×9、中段(Lv1)32(Lv2)40(Lv3)18×9、下段(Lv1)29(Lv2)35(Lv3)17×9	G	上段 立／屈／空F、中段 立／屈／空、下段 屈／空F	RC FR
Tg	上段・中段・下段とも(Lv1)1／7.2(Lv2)1／12(Lv3)3／2.9	Lv	5（Lv1のみ4）	



下段（Lv1）のみフォースロマキャン可能

必殺技	前方移動 ミストファイナー構え中に→→		
Dm	―	G	―
Tg	―	Lv	―

必殺技	後方移動 ミストファイナー構え中に←←		
Dm	―	G	―
Tg	―	Lv	―

必殺技	構えキャンセル ミストファイナー構え中にHS		
Dm	―	G	―
Tg	―	Lv	―

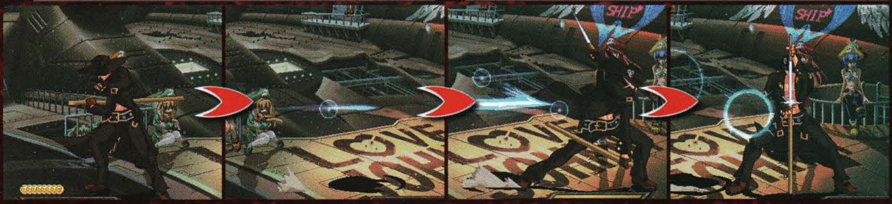
必殺技	グリッター イズ ゴールド	↓↘→＋HS	
Dm	10	G	立／屈／空
Tg	0.8／1.2	Lv	3



必殺技	バッカスサイ	↓↙←＋P	
Dm	―	G	―
Tg	1／―	Lv	―



必殺技	ジャックハウンド	↓↙←＋HS／ミストファイナー構え中に↓↙←＋HS		RC
Dm	38	G	立／屈／空F	
Tg	2／2.4	Lv	4	



必殺技	ディバインブレイド／空中ディバインブレイド	→↓↘＋S中にS／空中で↓↘→＋S		
Dm	50	G	立／屈／空	FR
Tg	2／1.2（空中3／1.2）	Lv	5	



必殺技	燕穿牙（えんせんが）	空中で←↙↓↘→＋HS		RC
Dm	6+62	G	立／空	
Tg	2／3.6	Lv	3	



ミストファイナー、前方移動、後方移動、構えキャンセル／刀を高速で振り抜く居合い斬り。コマンド入力～ボタン押しっぱなしで構え姿勢を取り、ボタンを離すと攻撃を繰り出す。上段は斜め上、中段は真横、下段は斜め下へ攻撃を繰り出し、下段のみ下段判定。構え状態のときはレバーで左右に移動できる。

また、この技はグリッター イズ ゴールドを当てると一枚ごとにレベルが1ずつ上昇するのも特徴（Lv3が最高）。そしていったん上昇したレベルはミストファイナーを出すとLv1に戻る（構えキャンセルをした場合はLvに変化は無い）。

Lv2は攻撃発生が早くなり、攻撃レベル2の技から連続技になる。さらに上段は壁バウンドを誘発し、中段、下段はダウン復帰不能で浮かすため、どれも連続技で重宝する。基本的にはこのLv2を維持して戦うことになるだろう。

Lv3は攻撃発生がLv2よりも早く、技自体も複数回斬り付ける演出に変化。上段は初段ヒットで相手を浮かすので全段当てやすいが、中段と下段は間合いが遠いと途中から空振りする恐れがあるためやや使いにくい。なお、どれも最後までヒットすればダウン復帰不能で追撃を狙える。

前方移動、後方移動は構え中にダッシュ入力、バックステップ入力で一定距離を瞬時に移動する。見た目は一瞬消えるが、やられ判定はしっかりあるため使いにくい。構えキャンセルは、構え状態でHSを押すと構えを解除する。通常技→ミストファイナー→素早く構えキャンセルと入力すれば、通常技の硬直を軽減できる。

グリッター イズ ゴールド／小さなコインを前方に投げる飛び道具系の技。コインは放物線を描く軌道を取り、ヒットするとミストファイナーのレベルが上昇する。この技は攻撃発生、技のスキともに非常に優秀だが、近距離だと空振りしやすいので間合いに注意。なお、この技は1ラウンドに8回使用でき、画面下部に残り枚数が表示されている。

バッカスサイ／ゆっくりと前進する霧を発生させる技。霧は一定距離を進み、相手に触れると一定時間まとわりつく。霧には攻撃力は無いが、霧をまとった相手はミストファイナーをガードできなくなる特徴がある。霧の移動距離が短いので、有効に使うには起き攻めなどで重ねるなどの工夫が必要。

ジョニー JOHNNY

覚醒必殺技	「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→＋HS	Dm	20+65×2	G	立／屈／空F	RC
			Tg	—	Lv	5	



一撃必殺技	ジョーカートリック	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	立／屈／空F	RC
			Tg	—	Lv	—	



カードグラフィック一覧



ジャックハウンド／見えないくらい高速で移動しつつ、相手を斬る技。移動距離が非常に長く、移動中は一瞬無敵になる。そして距離によっては相手をすり抜けることが可能だ。この技はガードされると硬直は長めだが、ヒット時はよろけを誘発するため反撃を受けにくい。空中ヒット時は相手を真上に浮かせ、ダウン復帰不能時間も長めだ。また、ミストファイナーの構え状態とミストファイナー〜前方移動からも出すことができる。どちらも攻撃発生が早くなり、よろけ時間やダウン復帰不能時間も長くなる効果がある。連続技や無敵時間を生かした反撃など、その使いどころは多い。

ディバインブレイド／地上版は高速で跳び込んでいく技で、追加入力をすると真下に火柱を発生させる。火柱の攻撃判定は横に狭いので追加入力のタイミングに気を付けよう。跳び上がった瞬間と火柱を出した瞬間にフォースロマキャンが可能で、前者は遠距離を一気に移動しつつジャンプ攻撃を出せ、後者はスキを軽減できるため連続技を狙える。

空中版は真下に火柱を発生させるのみ。技後は真下に落下するのでジャンプ軌道を変化させることが可能。相手の対空技をつぶすために使うといい。またフォースロマキャン可能なので、落下中にジャンプ攻撃を当てることも可能だ。

燕穿牙／瓶を割りつつ、炎をまとった斬りでなぎ払う技。一段目はダウン復帰不能で、炎はリーチが非常に長いのが特徴。連続技の締めや、1段目のみを当てて起き攻めを狙ったり、昇りで出して中段攻撃として使うなど、さまざまな状況で活躍する。

「それが俺の名だ」／斜めに刀を振り上げる技。ヒットすると相手をロックして「J」の字に切り刻む演出になる。無敵時間が長く、スキも小さめ。斜め上へ攻撃するため、極端に姿勢が低い技を合わせられると当てることはできないが、抜群の切り返し性能を持っているので頼れる存在だ。

ジョーカートリック／カードを頭付近の水平方向へ飛ばす技。ヒット時は相手をカードへ閉じ込めて一刀のもとに切り裂く。カードの移動スピードが遅いこと、攻撃位置が高いこと、また空振り時のスキの大きさなどマイナス要素が多いので、使う局面はほとんど無いのが残念。キャラによっては立ち状態でも空振りするので注意しよう。

JOHNNY
ジョニー





AXL LOW

アクセル＝ロウ

鎖鎌を使った圧倒的リーチで相手を寄せ付けない闘い方が可能。近距離に適した技が少ないので、逆に接近されると小回りが利かない。射程とやられ判定を把握してけん制のみでダメージを奪おう。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



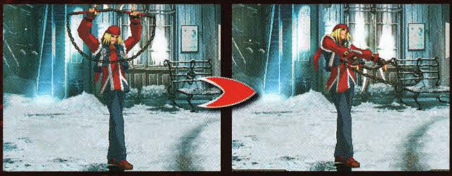
各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 5.3 / Lv 2	Dm 16 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 42 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 20 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
しゃがみ	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 5.3 / Lv 2	Dm 9 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 30 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 33 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 46 / G 立/空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	






デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

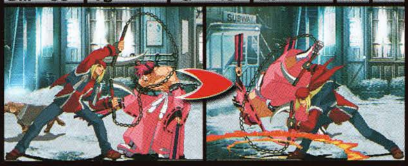
Dm 25 | Tg 2.6 | G 立/屈/空 | Lv 3 | RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

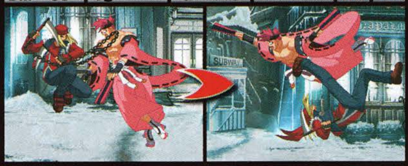
Dm 50 | Tg − | G 45 | Lv −



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 60 | Tg − | G 110 | Lv −



特殊技

↘＋P

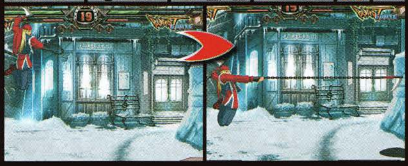
Dm 24 | Tg 2.6 | G 屈/空F | Lv 3 | RC



特殊技

ジャンプ中➡＋P

Dm 16 | Tg 2.6 | G 立/空 | Lv 2 | RC



ガトリングコンビネーションルート

•地上攻撃

- しゃがみK Ⓣ／立ちK → 近立ちS、➡＋P、しゃがみS
- 立ちK → 立ちP、しゃがみP Ⓣ
- ➡＋P ⇔ 近立ちS（※3）
- ➡＋P → ↘＋P Ⓣ（※4）
- 近立ちS → しゃがみS
- しゃがみS → ➡＋K（※5）
- → 遠立ちS → 立ちHS（※3） → ➡＋HS 中
- → しゃがみHS Ⓣ（※5） → ➡＋HS 中（※2、6）

•ジャンプ攻撃

- P ⇔ K（※1）
- P → S、HS
- K → S、HS
- P、K、HS → D
- P、K → ➡＋P

•ダストアタック&足払い

- 遠立ちHS、しゃがみHS → ダストアタック 中（※2）
- ↘＋P、➡＋P、立ちK、近立ちS、しゃがみK、立ちHS → 足払い Ⓣ

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKから直接は出せない
※4:立ちK、➡＋Pからのみ出せる
※5:しゃがみSからのみ出せる
※6:↘＋P、➡＋K、近立ちS、立ちHS、しゃがみHSからのみ出せる
※ルート表以外のガトリング
↘＋Por➡＋K→しゃがみS
近立ちS→立ちPorしゃがみP

■地上攻撃／リーチが長い技が多いアクセル。立ちPは下をくぐられることもあるが、動作がコンパクトでけん制の主力になる技。➡＋Kは斜めに鎌を伸ばすため、遠距離で空中に居る相手を落としやすい。しゃがみHSはヒット時によろけを誘発する。キャンセルは掛からないが、攻撃発生と同時にフォースロマキャンが可能。遠距離立ちSも地上の相手へのけん制に使いやすく、カウンターヒット時はよろけを誘発する。足払いはリーチと持続時間が長く、相手のダッシュに合わせる使い方が有効。キャンセル可能で連続技にも使いやすい。しゃがみKは姿勢が低くなるため相手の技をかわしやすい。基底ダメージ補正が入るものの、相手の技によっては対空に使えるほどだ。➡＋Pは対空技として優秀。近距離立ちSへつないで空中連続技を狙おう。その近距離立ちSは連続技のつなぎに重宝する技。ここからのジャンプキャンセルアクセルボンバーが空中連続技で活躍する。➡＋HSは小さく跳び込みつつ攻撃する技で、中段判定かつ、攻撃持続時間が長い。相手の起き上がりに重ねることでロマキャン無しでも連続技を狙えることを覚えておこう。空中の相手に当たることも多いぞ。

■空中攻撃／ジャンプSは斜め下へ攻撃する技で、リーチが非常に長いためけん制の主力になる。➡＋Pもジャンプ S同様にリーチが長くけん制用。威力は低いものの、攻撃持続時間が長いおかげで着地前に出せば接近されにくい。ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプDはどれも連続技で使っていく。ジャンプDは地上の相手に当てるとダウンを奪えるので、空中ダッシュから使うと効果的。

■システム共通技／通常投げは相手を背後に放り投げて追撃が可能。追撃のダメージはさほど大きくならないが毎回決めていきたい。デッドアングルはカウンターヒットさせれば追撃を狙える。ダストは攻撃発生が遅いため中段攻撃としてはほとんど機能しないが、ガードされてもスキは小さめだ。

AXL LOW
アクセル＝ロウ



必殺技	弁天刈り（べんてんがり）→追加アクセルボンバー	→↓↘＋SorHS→HS弁天刈り中に→↓↘＋HS	RC
Dm	46（HS 36+24）→アクセルボンバー 30	G	立／屈／空F
Tg	1.5/4.8（HS 1.8/4.8）→アクセルボンバー 2/2.4	Lv	4（HS 5）→アクセルボンバー 5


HS弁天刈りのみの攻撃　追加アクセルボンバー

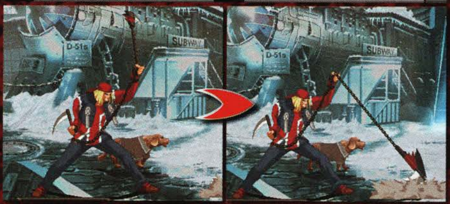
必殺技	鎌閃撃（れんせんげき）	←タメ→＋S	FR
Dm	20×3	G	立／屈／空F
Tg	2.5/1.2	Lv	5



必殺技	曲鎖撃（きょくさげき）	鎌閃撃中に↑or↗入れっぱなし	
Dm	35	G	立／屈／空F
Tg	1.5/1.2	Lv	5



必殺技	旋鎖撃（せんさげき）	鎌閃撃中に↓or↘入れっぱなし	RC
Dm	26×5	G	屈／空F
Tg	－/2.4	Lv	3



必殺技	虚空撃（こくうげき）	空中で→↘↓↙←＋S	FR
Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	2/1.2	Lv	5



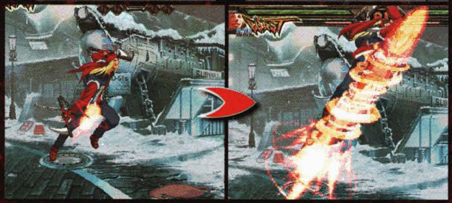
必殺技	羅鐘旋（らしょうせん）	←タメ→＋HS	
Dm	1＋80	G	ガード不能
Tg	3/1.2	Lv	－



必殺技	天放石 上段、下段	↓↙←＋PorK	FR
Dm	80	G	－
Tg	－/1.2	Lv	－


P（上段）　K（下段）

必殺技	アクセルボンバー	空中で→↓↘＋HS	RC
Dm	60	G	立／屈／空
Tg	2/4.8	Lv	5



弁天刈り、追加アクセルボンバー／弁天様の模様を一瞬だけ見せつつ、鎖鎌を回転させて攻撃する技。HS版はその後斜め上に鎖を伸ばして攻撃、追加入力をすると跳び上がりつつアクセルボンバーを見舞う。S版は攻撃発生が早く、出始めに上半身無敵があるので、割り込み技や対空技として使える。相打ちや一方的に負けることもあるが、相打ちの場合は追撃を狙えるため強気に使っていこう。なお、ガードされたときのスキが大きいので、ロマキャンを併用するのがベストだ。

鎌閃撃、曲鎖撃、旋鎖撃／前方に鎖鎌を伸ばす技。飛び道具判定で多段ヒットする。ガードされても追加入力があることと、フォースロマキャン対応でヒット時はダウン復帰不能なのが特徴。連係や連続技の中核を担う技といえる。追加入力の曲鎖撃は伸ばした鎖鎌を手前に引き戻すように半円を描いて攻撃する。鎌閃撃から連続ヒットするが、相手はダウン復帰可能。空中の相手にカウンターヒットすると追撃を狙えるので、けん制でたまに使うといい。旋鎖撃も追加入力の一つで、こちらは鎖鎌を回転させて攻撃する多段技。ヒット時はダウンを奪えるが、当て方が悪いとダウン追い打ちになってしまう。なお、ロマンキャンセル対応技だ。

虚空撃／空中に停滞しつつ鎖鎌を下から大きく一回転させる技。HS弁天刈り～アクセルボンバーから追加入力でつなぐことも可能。この技は出した後にフォースロマキャンが可能で、空中ダッシュをすればダウン復帰をされる前に追撃が狙える。連続技に組み込むよりも、連続技の始動として使うほうが多いだろう。なお、技を出せる高度の制限が多少あることと、最低空でガードさせてもスキがあること、さらに相手との距離が近いと鎖鎌の内側に入られてヒットしない点には十分に注意。

羅鐘旋／青い光の弾を出し、ヒットすると相手を吊るして爆破するガード不能技。射程距離は比較的長いが、かわされたときのスキは大きい。

天放石 上段、下段／相手の打撃技を受け止めて後方へ投げる当て身技。上段は立ちガードできる技、下段は下段判定の技に対応している。当て身判定の発生まで時間はかかるが、全体モーションは短めなので相手のけん制技に合わせて使おう。なお、成立後はフォースロマキャンを使えば追撃可能。



必殺技	蜂巣箱(はちすばこ)	→↓↘＋P	RC
Dm	60	G	空F
Tg	－/3.8	Lv	5



必殺技	雷影鎖撃(らいえいさげき)	→↘↓↙←＋SorHS(HSはタメ可)	RC
Dm	45(HS 20×3)	G	立／空
Tg	2/4.8(HS1/1.2)	Lv	5(HS 3)

S雷影鎖撃　HS雷影鎖撃



覚醒必殺技	百重鎌焼(びゃくえれんしょう)	↓↘→↘↓↙←＋HS	RC
Dm	50×2＋30×5	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技	白波の焔(しらなみのほむら)	蜂巣箱中に←↓↙＋P	
Dm	30×2＋50	G	立／屈／空F
Tg	－	Lv	3、3、4



一撃必殺技	鎌閃奥義・亂髪(みだれがみ)	↓↘→↓↘→＋HS	
Dm	全体力	G	立／屈
Tg	－	Lv	－



アクセルボンバー／斜め上にオーラをまとって上昇する技。HS弁天刈り後に出せる技と同じもの。威力が非常に高くダウン復帰不能時間も長いため、画面端を使った連続技で重宝する。

蜂巣箱／棒を構えて、相手の技を受け止めて弾く当て身系の技。当て身受付判定が非常に早く出て、成立時は攻撃判定が出るまで無敵状態。成立時の打撃はガードされてしまうこともあるが、打撃技の攻撃発生は早めだ。当て身可能な技は立ちガード可能な技と飛び道具。特に中間距離で相手のけん制に合わせて使うのがやりやすい。

雷影鎖撃／S版は斜めに跳び上がって後ろ斜め下へ鎌で攻撃する。相手の背中へ回り込める位置から使おう。この技は中段判定だが、跳び上がるモーションで見切られやすいのも事実。攻撃を出す直前にフォースロマキャンが可能で、ジャンプ属性を仕込んで使うとかく乱しやすい。

HS版は上空画面外に消えてから急降下する技。コマンド入力時にボタンを押し続けると上空で消えた状態を一定時間持続させられる(離すと落下する)。この間はレバーで左右へ移動することができ、最大で約1画面分ほど移動が可能。落下時の攻撃はスキは大きいものの、フォースロマキャン対応でスキを軽減できる。いずれにしても時間稼ぎ用の技であるのは間違い無いだろう。

百重鎌焼／鎌を1回転させた後前方に伸ばす技。無敵時間が長く非常に高い威力を持つが、ガード時のスキの大きさが目立ち、キャラによってはクリーンヒットしない欠点がある。

白波の焔／蜂巣箱からの派生技で鎖鎌から炎を吹き上げる覚醒必殺技。蜂巣箱成立時の打撃が出る前に出すこともできるが、逆にガードされやすくなるので注意。ヒットすると相手を上空高くにダウン復帰不能状態で打ち上げる。単発でも十分な威力だが、落下してくる相手に追撃を決めればさらに大ダメージを与えられる。ただし、遠い間合いで蜂巣箱を決めたときは空振りしやすいので注意。

鎌閃奥義・亂髪／鎖鎌を地面に滑らせ、ヒットした相手をからめ取って爆発させる技。鎖鎌の射程距離は長いものの、攻撃スピードがあまり早くなく無敵時間も期待できない。簡単にガードされてしまうので、決めるチャンスは少ない技だ。

AXL LOW
アクセル＝ロウ





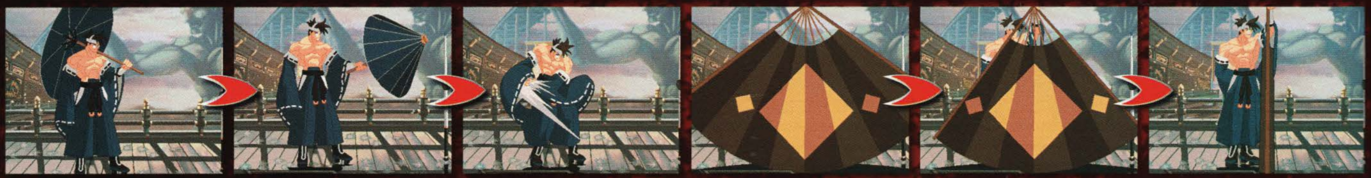
ANJI MITO

御津 闇慈

のらりくらりとした立ち回りと疾を重ねる起き攻めが特徴的。また、通常技は使い方に多少のクセがあるものの、ガードポイントがある技と動きに特徴のある技を覚えれば、相手の攻撃をいなしつつ当てられる。



登場時演出



各種移動 / サイクバースト / 一撃必殺準備



ジャンプ / ダウン復帰



各種ガード / 各種やられ状態



挑発 / 敬意 / 気絶 / よろけ



勝利時演出

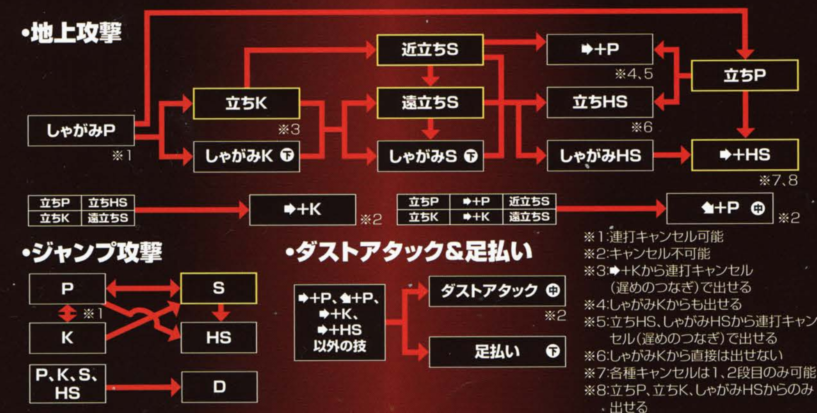


	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2	Dm 14 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 38 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 15 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 3
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 38 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 28 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ(遠距離)	Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 14×4, 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	






ガトリングコンビネーションルート

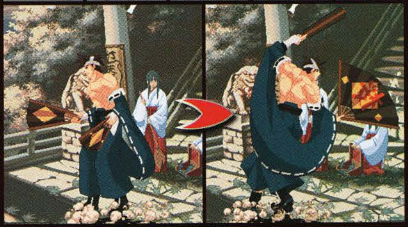


※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:➡+Kから連打キャンセル(遅めのつなぎ)で出せる
※4:しゃがみKからも出せる
※5:立ちHS、しゃがみHSから連打キャンセル(遅めのつなぎ)で出せる
※6:しゃがみKから直接は出せない
※7:各種キャンセルは1、2段目のみ可能
※8:立ちP、立ちK、しゃがみHSからのみ出せる

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

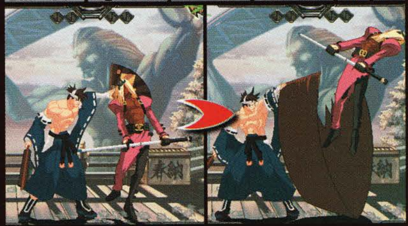
Dm 25 | Tg 2.6 | G 立/屈/空 | Lv 3 | RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

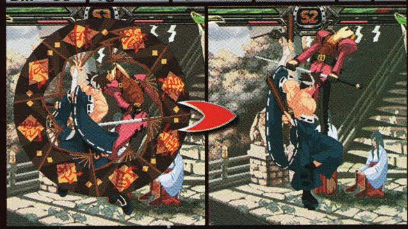
Dm 56 | Tg – | G 43 | Lv –



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

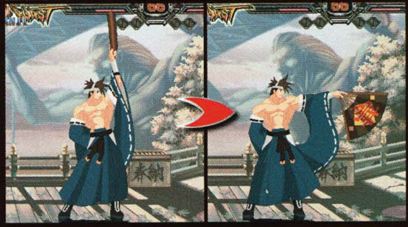
Dm 60 | Tg – | G 110 | Lv –



特殊技

➚+P

Dm 28 | Tg 2.6 | G 立/空 | Lv 3 | RC



ANJI MITO 御津闇慈



■地上攻撃／➡＋S、➡＋HS、立ちHSはリーチが長く遠距離で使いやすい。立ちPは斜め上に強く、近距離での対空で頼りになる。立ちSは遠距離でも技が変化しない特徴があり、横に強い判定を持っている。近距離でガードされても若干有利な状況を保てるのでオールレンジで使える技だ。➡＋Kも横に強く、カウンターヒット時は相手を浮かす効果がある。しゃがみ攻撃はしゃがみSが下段判定。しゃがみKと違い基底ダメージ補正がかからないので、連続技にはなるべくこちらを使いたい。

なお、しゃがみHS、立ちHS、➡＋S、➡＋K、➡＋HS、ダスト、臨、の七つの技は攻撃発生前の特定のポイントで相手の攻撃を受け止めつつ攻撃することが可能(以下：ガードポイント)。しゃがみHSは下段技に対応、それ以外は立ちガードできる技をガードポイントで受け流せる。➡＋Kと➡＋HSの二つは、入力直後からガードポイントがあるため守勢時にかなり役立つ。

■空中攻撃／ジャンプPとSは下方向に強く、跳び込み時に役立つ。ジャンプSは先端を当てる使い方が強力。ジャンプPは最も低い打点で攻撃できるので、低空の空中ダッシュから使うといい。ジャンプKは動作がコンパクトなため、対空のけん制行動で使いやすい。ジャンプHSはめくりを狙え、空中ヒット時は相手をたたき落とす効果がある。ジャンプDは技後に必ず後ろへ下がる軌道を取るため、空中制御に役立つ。また、カウンターヒット時はほぼダウン復帰不能で壁バウンドを誘発するので着地後に連続技を狙っていこう。

■システム共通技／通常投げはその後に疾を重ねられるので常に狙いたい。空中投げは落下中の相手に追撃を狙える。ダストはやや見切られやすいのが難点。デッドアングルは動作終了まで無敵状態で、攻撃発生が早くガードされてもスキが小さい優秀な技だ。また、画面端に追い込んで当てれば追撃を狙っていける。

必殺技 疾（しつ） ↓↘→＋P

Dm	18、16×2(ガードorヒット後 20)	G	立／屈／空(ガードorヒット後 立／屈／空)
Tg	2.5/1.2ガードorヒット後 －/1.2)	Lv	1、(ガードorヒット後 4)



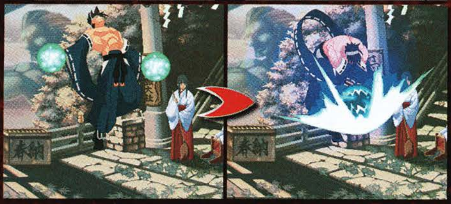
必殺技 紅（こう） ガードポイント中にP

Dm	30＋10×6＋40	G	立／屈／空F
Tg	－/7.2	Lv	3、1×6、5



必殺技 針・弐式（しん・にしき） 空中で↓↙←＋P

Dm	42	G	立／空
Tg	2.5/2.4	Lv	3



必殺技 風神（ふうじん） ↓↘→＋SorHS

Dm	S 30、HS 46	G	立／屈／空F
Tg	2.9/4	Lv	3



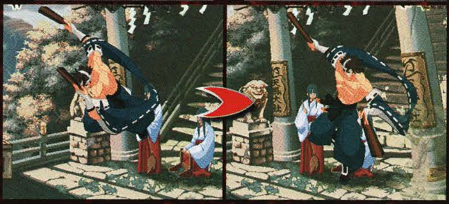
必殺技 針・壱式（しん・いちしき） 風神中にP

Dm	10×6	G	立／空
Tg	1.6/1.2	Lv	3



必殺技 一足飛び 風神中にK

Dm	－	G	－
Tg	1.7/－	Lv	－



必殺技 凪刃（なぎは） 風神中にS

Dm	30	G	屈／空F
Tg	1.5/2.4	Lv	3



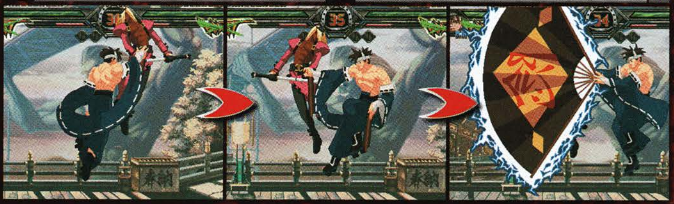
必殺技 臨（りん） 風神中にHS

Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	－/7.2	Lv	5



必殺技 陰（おん） →↓↘＋HS

Dm	90	G	－
Tg	－	Lv	－



疾／白い蝶を前方へ放つ飛び道具系の技。蝶はゆっくり前進し、一定距離を進むか闇慈がダメージを受けると消滅する。蝶は相手に当たると上に跳ね、その後地面まで落下するのが特徴。落下時に攻撃判定が2回あるため、起き攻めで重宝する。

紅／ガードポイントに成功した後の派生技で、回転しつつ上昇する技。攻撃発生が非常に早く、攻撃範囲も広い。ダウン復帰不能なのも特徴だ。

風神／高速で突進した後、大きく扇子を広げて攻撃する技。突進中は攻撃判定が無く、停止後に攻撃判定が出る。S版は地上のけぞりで移動距離が短く、HS版は相手を吹っ飛ばす効果があり移動距離も長め。また、S版は空中ヒット時にダウン復帰不能で、HS版は出始めに対打撃無敵時間がある。

針・壱式／風神からの派生技の一つで、垂直にジャンプをした後斜め下へ扇状に扇子を6本投げる技。扇子を出した後は動けるため、空中ダッシュやジャンプが可能。遠距離、近距離共に使いやすく、派生技の中で最も多用する。

一足飛び／風神の派生技の一つで、前方に小さくジャンプする移動技。近距離なら相手の背後へ回り込むことができる。移動中はやられ判定が非常に小さく、攻撃位置の低い技をかわしやすい。ただし動作は見切られやすいので注意しよう。

凪刃／風神からの派生技の一つで、扇子を払って足下をすくう技。ガードされると多少危険な状況になるが、S風神から連続ヒットすることと下段判定でダウンを奪えるのが特徴。

針・弐式／空中で停滞しつつ、斜め下に気の球体を作り出す技。しゃがみガード不能で地面バウンド効果がある。低空で出して中段攻撃として使うか、空中連続技でダウンを奪う際に使おう。

臨／風神からの派生技の一つで、上から大きく腕を振り下ろす技。動作は大きめで風神からの連続技には使いにくいが、ガードされても有利な状況を作れ、動作中に上段ガードポイントがある。ヒット時は追撃を狙えるので、遠距離戦でも使いやすい。

陰／斜め上に跳んで空中の相手をつかむ対空投げ。跳び上がったところを相手の攻撃につぶされやすいものの、威力が高くダウン復帰不能。追撃可能な点から、主に連続技で使うことになる。なお、攻撃判定が出た瞬間にフォースロマキャンが可能。



必殺技	戒（かい）	↓↙←＋PorK	Dm	P32、K50	G	立／空	RC	FR
			Tg	P2/2.6、K2.5/1.8	Lv	P3、K4		

P版 K版



※FRはK版のみ

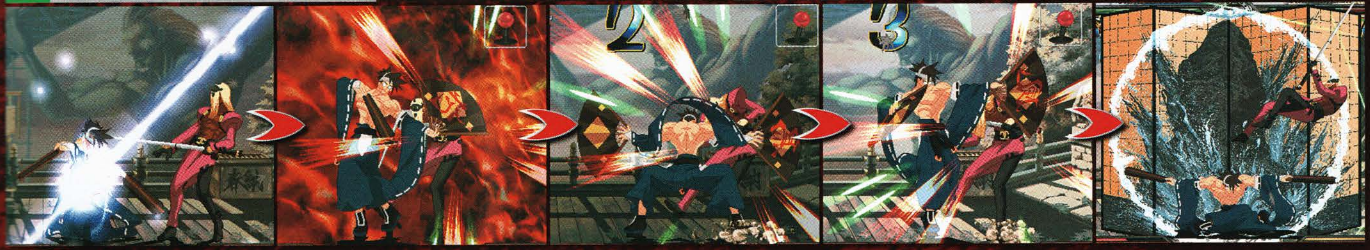
覚醒必殺技	一誠奥義「彩」（いっせいおうぎ　さい）	→↘↓↙←→＋HS	RC
Dm	9×11、50	G	立／屈／空
Tg	－	Lv	3



覚醒必殺技	天神脚	↓タメ↑＋K	RC
Dm	30＋15×13	G	立／空
Tg	－	Lv	5



覚醒必殺技	花鳥風月	ガードポイント後に→↘↓↙←＋S	Dm	40×4	G	立／屈／空F	RC
			Tg	－	Lv	5	



一撃必殺技	絶	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	立／屈／空
			Tg	－	Lv	－



戒／前方に小さく跳び、つま先で上から攻撃する技。しゃがみガード不能でガード時のスキも小さく、ヒット時は連続技を狙えるのが特徴。P版は放物線軌道で移動し、着地と同時に攻撃判定が出現。ガードされても有利になり、ヒット時はダッシュ攻撃などで追撃を狙える。K版は大きく上昇した後に、真下に落下しつつ攻撃。ヒット時は地面バウンドを誘発するので楽に追撃が狙える。K版は起き攻めでリバーサル対策としても使いやすい。

一誠奥義「彩」／巨大な扇子を水平回転させる飛び道具扱いの技。ヒット時は扇子を閉じてダメージを与え、相手はダウン復帰不能。無敵時間は信頼できないのでリバーサル技としては不向きだが、リーチが非常に長いのでけん制技から狙ったり、相手の技に合わせて使うといい。なお、この技はフォースロマキャン対応技で、この場合は追撃を狙っていける。もともとのヒット数が多いため、追撃をしてもあまりダメージを稼げないのが残念だ。

天神脚／戒（K版）のように大きく跳び上がり、真下に落下して踏み付ける。着地後は高速に回転して攻撃して威力も高め。踏み付け始めから攻撃判定があり、高い位置なら早めに攻撃、しゃがんだ相手には攻撃が届くまでに時間がかかる。タメ時間は多少長いが、相手の連係への割り込み技として使いやすい。少し遠めのときに狙ってみよう。なお、ヒット状況によっては画面端で追撃が可能。

花鳥風月／ガードポイントからの派生技の一つで、移動しながら扇子で4回攻撃する技。威力が高く、攻撃発生や無敵時間も優秀だ。また、ガードポイント成功時に限り、その技をキャンセルして出せるのもポイント。例えば立ちHS→花鳥風月という流れで連続技を狙えるのだ。逆にじかに狙う場合は、あらかじめコマンドを入力しつつガードポイント対応技を出す工夫をしないと、受付時間が短いため非常に出しにくい。なお、1～3段目はよろけを誘発するが、ロマキャンをしても大したダメージは見込めないので注意したい。

絶／いったん画面外に消えた後、巨大な龍に乗って画面を横切りつつ攻撃する技。攻撃判定は龍にあり、やられ判定はその上の闇慈本体にある。無敵時間が無く、普段の立ち回りで使うのはかなり難しい。気絶時でもあまり狙う機会は無いだろう。

ANJI MITO
御津 闇慈





VENOM

ヴェノム

ビリヤードのキューを使うため技のリーチが長く、ボール生成や瞬間移動を使えばトリッキーな攻めが展開できる。さらにデューピスカーブをヒットさせれば3ヒットするボールを作れるようになったぞ。



登場時演出



各種移動 / サイクバースト / 一撃必殺準備



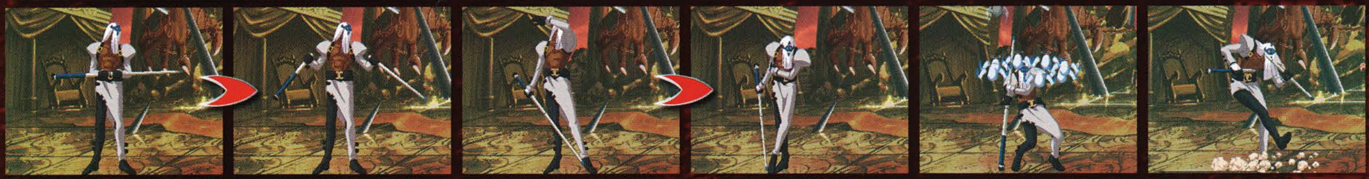
ジャンプ / ダウン復帰



各種ガード / 各種やられ状態



挑発 / 敬意 / 気絶 / よろけ



勝利時演出





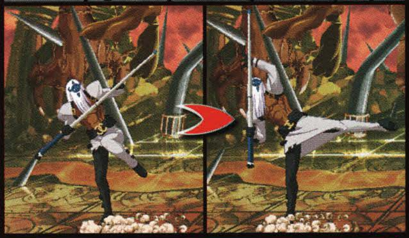


	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 6 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 16×3 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 42 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 20 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
しゃがみ	Dm 7 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 8 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 22 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 20×2 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 20×2 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1	Dm 12 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 24 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 36 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
レバー入れ（遠距離）	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3		Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 52 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
24	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

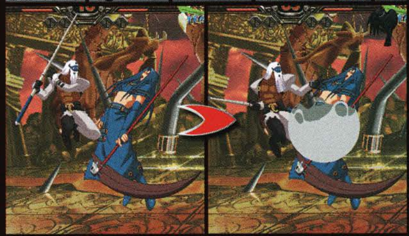
Dm	Tg	G	Lv
11×7	—	43	—



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
11×7	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接は出せない

■地上攻撃／けん制に使いやすいのは、遠距離立ちSとしゃがみS。これらに加え、ジャンプ防止になる➡＋HSを交ぜよう。なお、➡＋HSは生成したボールを弾くと、地面にバウンドするようになった。弾く場所によって、若干角度が変わる点に注意。

ボールを弾く技は、立ちPとしゃがみPがボールの速度が遅く使いやすい。何個も出したり、ダッシュで追い掛けて攻め込もう。

『#RELOAD』で驚異の対空能力を誇っていた➡＋Pだが、やられ判定が大きくなったので、しゃがみHSも使いたい。ジャンプ攻撃を低めで出す相手には打点の高い➡＋P、高めで出してくる相手にはしゃがみHSと使い分けていこう。

■空中攻撃／ジャンプPは、横方向に強いので空対空で便利。ジャンプDも横と上方向に強いが、発生が遅く空対空には使いにくい。こちらは、壁バウンドするので画面端の連続技に使おう。

ジャンプKは、めくりを狙える。跳び込みや瞬間移動からの攻めで使おう。また、ボールを地面に向かって弾くので、遠距離から攻めのきっかけを作りやすいぞ。ジャンプSもジャンプK同様の使い方が可能。こちらは、リーチが短い分判定が強く、フォースロマキャンできるぞ。

ジャンプHSは、下方向に強く跳び込みに使える。空中の相手にヒットした場合、相手をたたき付ける上、ダウン復帰不能時間が若干長いので、空中連続技の締めに使ってダウンを奪おう。

■システム共通技／足払いは発生が遅くなり、反撃や暴れに使いにくくなった。しかし、1段目ヒット時に2段目が全キャラにつながるようになったので、ヒット後の状況はよくなったぞ。

デッドアングルは、切り返しの乏しいヴェノムの重要な技。本作では、ダウン復帰不能時間が延びてダウンを奪いやすくなったので信頼できる。

通常投げと空中投げは、投げ成功時追撃すれば、壁バウンドする。追撃して起き攻めしよう。

VENOM
ヴェノム



必殺技	スティンガーエイム	←タメ→＋SorHS（タメ可）	RC
Dm	S 30～22×2～22×6、HS 42～25×2～25×3～25×6※	G	立／屈／空
Tg	1.5／1.2	Lv	3(タメ 5)

FR


最大タメ

※タメ時間の長さでダメージとヒット数が変化

必殺技	カーカスライド	↓タメ↑＋SorHS	RC
Dm	S 36、HS 50	G	立／屈／空
Tg	1.5／－	Lv	3

FR


S版 / HS版

必殺技	ダブルヘッドモービット	→↓↘＋SorHS	RC
Dm	S 17×4、HS 21×4	G	立／屈／空F
Tg	S 1.3／2.2、HS 2／2.6	Lv	3

FR



必殺技	瞬間移動	→↓↘＋K	RC
Dm	－	G	－
Tg	－	Lv	－

FR



必殺技	ボール生成	↓↙←＋攻撃ボタン（空中可）	RC
Dm	－	G	－
Tg	0.5／－	Lv	－

FR


地上版 / 空中版



必殺技	デュービスカーブ	←↓↙＋攻撃ボタン	RC
Dm	25	G	立／屈／空F
Tg	1.5／6	Lv	4

FR



必殺技	マッドストラグル	空中で↓↘→＋SorHS	RC
Dm	S 12×4、HS 15×4＋15×3	G	立／空
Tg	S 1.5／2.4、HS 1.5／2.4×3＋2.6×3	Lv	3

FR


HS版のみの攻撃

スティンガーエイム／真横にボールを射出する技。SよりHSの方が弾速と威力に優れているが、Sは発生が遅く硬直が小さく、HSは発生が早く硬直が大きいと一長一短。どちらもフォースロマキャンが可能で、連係や連続技に使える。ボタンを押し続けるとボールが黒い気弾に変化する。気弾はタメ時間によってヒット数が2→3→6と上昇。ダメージが上がるだけでなく、ガード時のガードバランスや有利時間の増加などの利点がある。ただし、動作終了まで被カウンターヒット判定なので注意。

カーカスライド／地面に向けてボールを撃ち、反射させて攻撃する飛び道具。Sは斜め45度に撃ち出し、HSはほぼ垂直に1往復半するように撃ち出す。Sはガード、ヒットを問わず有利になるため、近距離の固めや連続技に使える。HSは持続が長いのを利用し、バリア的な使い方をしよう。なお、HSで撃ったボールが相手に当たらなかった場合は、再度HS版を出すことができない。この場合は、しばらく時間がたつか、S版をガードさせれば再度使えるようになるぞ。

ダブルヘッドモービット／キューを回転させ突進する技。Sは移動距離が短く、ガードされても反撃を受けない。HSは相手の位置に応じて移動距離が変化し、最大で1画面分移動するが、ガードされるとめり込んでしまい反撃を受けてしまう。

瞬間移動／姿を消した後、上空に移動する技。ボールを設置している場合は、最初に生成したボールの上に移動する。移動後は、ジャンプ攻撃や空中必殺技を出せる上、自動的にジャンプ属性が付加されるので、技後に空中ダッシュや2段ジャンプが可能。さらに、ハイジャンプ属性を付加すれば、裏に回ったときに相手方向に振り向くようになる。連係や逃げるときなど、使用目的が多い技だ。

ボール生成／画面上にボールを生成する技。ボールは各ボタン一つずつ生成でき、ボタンによって陣形が変化する。Pはヴェノムの目の前、Kは斜め上、Sは水平のやや遠いところ、HSは水平の遠いところ、Dは足元にそれぞれ生成する。複数生成した場合は、最後に生成したボールの陣形となる。ボールは一定時間たつと消えるが、生成してあるボールと同じボタンでボール生成を行なえば、ボールを再生しつつ陣形を変えていくぞ。

覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→＋S	Dm	12×28	G	立／屈／空
			Tg	―	Lv	5



覚醒必殺技	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→＋HS	Dm	26×8	G	立／屈／空
			Tg	―	Lv	3



一撃必殺技	デイムボゥガー	↓↘→↓↘→＋HS	Dm	全体力	G	立／屈／空
			Tg	―	Lv	―





ボールグラフィック



生成したボールは、ヴェノムの攻撃を当てると弾くことができる。当てた攻撃によってボールの速度と方向が決まり、速度が速いボールほど威力が高い。また、弾いたボールを再度弾ける。再度弾けるのは弾いた技と違う技のみだが、これを利用して立ちPで弾いたボールをダッシュで追いかけ、ジャンプで逃げられたら➡＋PやSダブルヘッドモービットで弾くといったことが可能だ。

デュービスカーブ／その場で1回転した後、掌底で攻撃し、ボールを生成する技。発生はあまり早くないが、出始めに足元無敵がある。ヒットすればダウンを奪え、発生の早い技なら追撃可能だ。ガードされたときは、不利だが反撃は受けないぞ。

技後生成されるボールは、普段はボール生成と同じボールだが、ヒット時は電撃をまとった強化ボールを生成。強化ボールは、陣形や弾いたときの状況は同じだが3ヒットする。フォースロマキャンを使って連続でヒットさせれば複数の強化ボールを生成可能。その後の起き攻めが強力になるので、連続技の締めに使いたい。

マッドストラグル／上空から突進する中段技。Sはガードされても有利で、近距離立ちSをジャンプキャンセルして低空で出せば早い中段となる。HSは着地後蹴り上げて攻撃を出す。蹴り上げ部分は無敵時間が存在し、ヒット時はダウン復帰不能状態で浮かせられる。連続技で使うのがメインだ。

ダークエンジェル／巨大な気弾を飛ばし攻撃する覚醒必殺技。弾速が遅く、飛び道具を消しつつ進む特徴がある。ヒットさせるのではなく、ガードさせて相手の体力をケズるか、フォルトレスを使わせてテンションゲージを大幅に消費させるのが目的。ガード後の状況も大幅に有利なので、ダッシュからさまざまな連係が狙える。

レッドヘイル／空中から地面に向けボールを8発撃つ覚醒必殺技。ボールは地面に当たると反射する。ダメージが大きいので、連続技で使おう。

デイムボゥガー／キューを振り払い、相手をボールに変えて攻撃する一撃必殺技。出始めに無敵はあるが、発生まで持続せず、発生も若干遅め。ただし一撃必殺準備を含め、全一撃必殺技の中では発生が早い方なので、気絶時やA.B.Aの諸刃モードから通常モードに戻る瞬間を狙って使おう。

VENOM ヴェノム





TESTAMENT

テスタメント



ゼイネスト、HITOMIといった設置系の技や、エグゼビーストやファントムソウルなど飛び道具を豊富に持つテスタメント。➡+HSや遠距離立ちSなど、リーチに優れた通常技を組み合わせた遠距離離戦が得意だ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



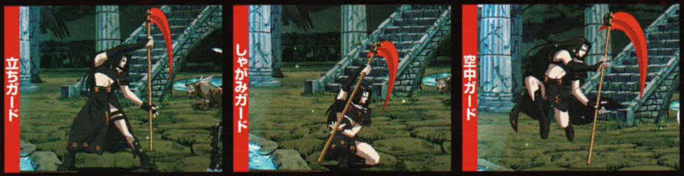
ジャンプ



ダウン復帰



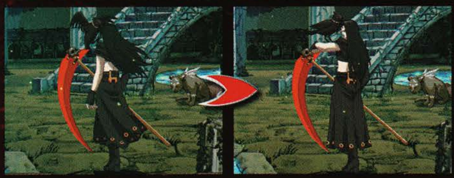
各種ガード



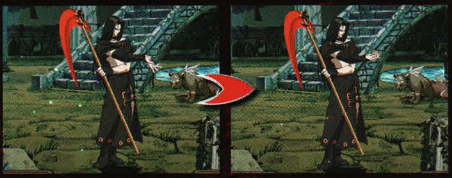
各種やられ状態



挑発



敬意



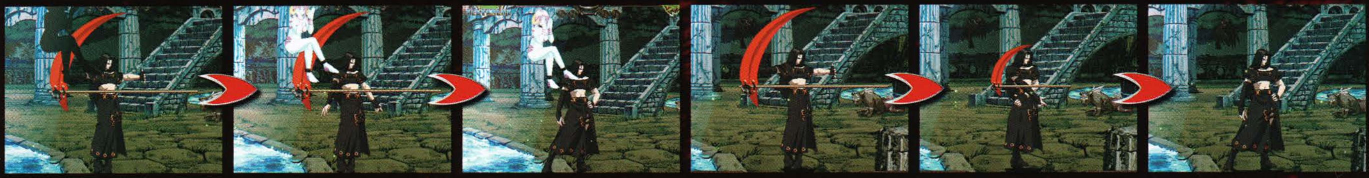
気絶



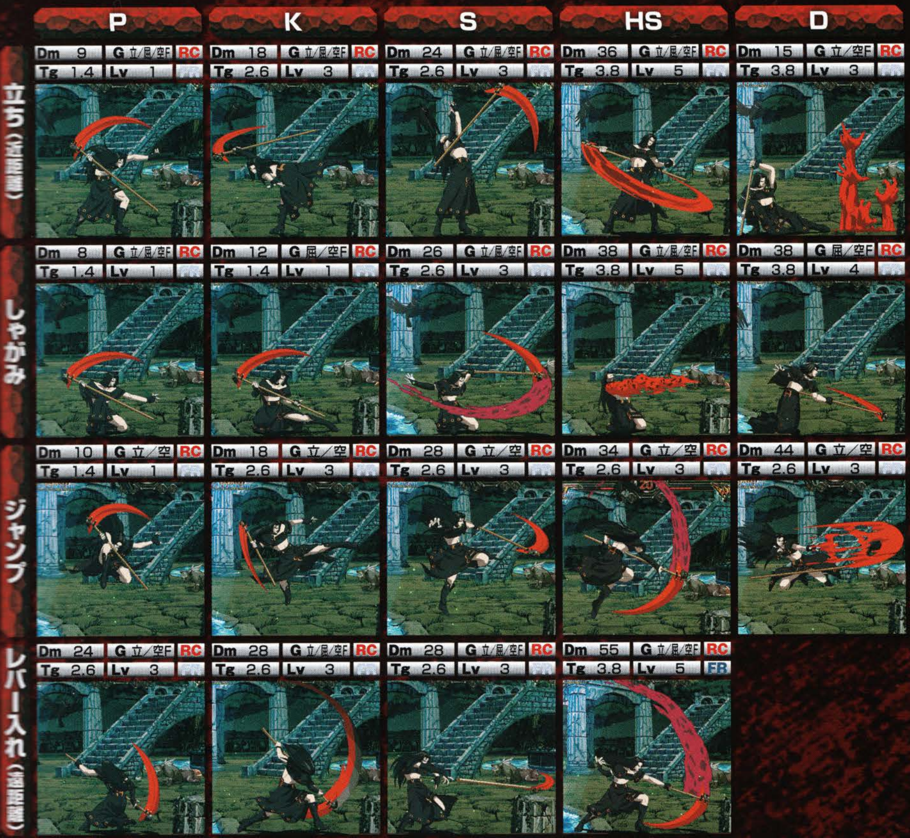
よろけ



勝利時演出





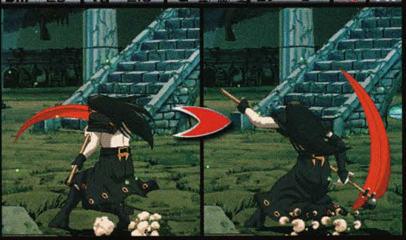


	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 9 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 18 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 24 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 36 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 15 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 12 / G 屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 38 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 38 / G 屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
ジャンプ	Dm 10 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 34 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ（遠距離）	Dm 24 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 55 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv		
25	2.6	立/屈/空	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	−	45	−	RC	FR

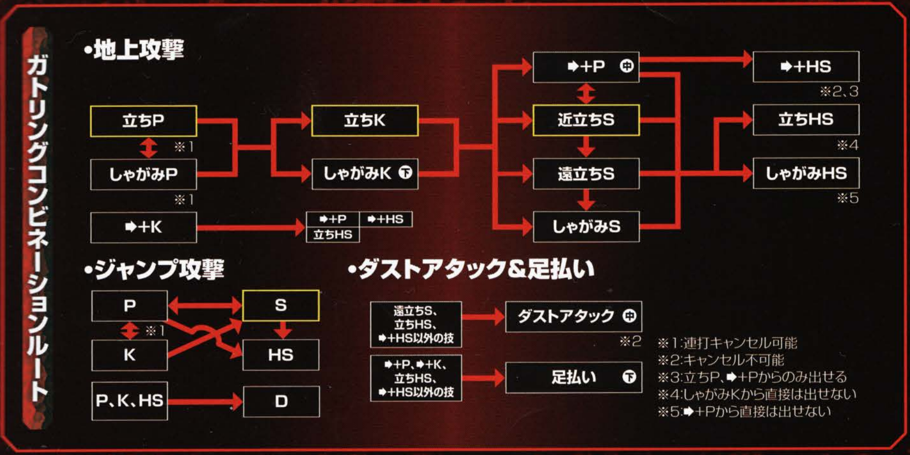


空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv		
60	−	110	−	RC	FR





■地上攻撃／近距離戦では発生が早く連打の効くしゃがみPが頼りになる。起き攻めなど有利な状況では、中段の➡＋Pと下段のしゃがみKによる二択でガードを揺さぶるのが基本となるぞ。また、近距離立ちSはしゃがみPと発生が同じで上方向に比較的強い。通常投げを狙う際の同時入力（➡＋S・HS同時押し）に活用しよう。中間距離でのけん制は、消えている間対打撃無敵となっているしゃがみHSが非常に強力。また、発生が早く判定の強い立ちHSも使いやすい。カウンターヒット時はよろけを誘発するため、再度立ちHSで追撃できる。遠距離時はリーチが非常に長い遠距離立ちSでけん制し、各種必殺技につないでいくのが基本だ。ジャンプの多い相手には、攻撃判定の大きい➡＋HSも交ぜていこう。なお、上方向に強い技に乏しいテスタメントだが、立ちPと➡＋Kは比較的対空性能が高い。特に➡＋Kは前作よりも判定が上方向に大きくなり、使いやすくなっている。

■空中攻撃／跳び込みを仕掛けるなら、横に長いジャンプDの先端を当てると落とされにくい。カウンターヒット時は浮かしを誘発するため、追撃で大きなダメージを与えられるのも魅力だ。空対空にはジャンプSとジャンプKが共に強力。前者は判定が強く、後者は発生に優れる。共に空振り後のスキが小さいので、ジャンプ直後に出してけん制してから2段ジャンプや空中バックステップでフォローする、といった使い方が基本。ジャンプHSは前作より下方向に強くなった。姿勢の低い攻撃にも勝ちやすくなったので、跳び込みに交ぜたい。

■システム共通技／ダストは身を引いてから攻撃するため、相手の攻撃を回避することも。上方向に比較的強いため、先読み対空として使うこともできる。足払いはリーチこそ長いがスキが大きいため、連続技専用にするのが無難。通常投げはレバーと逆に、空中投げはレバー方向に投げる。共に、画面端に向かって決めれば追撃できるぞ。

TESTAMENT
テスタメント



必殺技	ファントムソウル	↓↘→＋PorK

Dm	ドクロ 5／カラス突進 20／羽 5×3／変身 30	G	立／屈／空(変身は 立／空)
Tg	ドクロ 1／4.8(それ以外－／1.2)	Lv	ドクロ 2／カラス 3／羽 1





必殺技	グレイヴディガー	↓↙←＋P(空中可)

Dm	地上40、空中36	G	立／屈／空F(空中 立／屈／空)
Tg	地上2.5／8.4、空中2.5／7.2	Lv	4



必殺技	ゼイネスト	↓↙←＋HS(空中可)

Dm	10	G	立／屈／空
Tg	0.5／4.8	Lv	1(強化版 4)



必殺技	HITOMI	↓↙←＋S

Dm	30(強化版 10)	G	立／屈／空F
Tg	2／4.8	Lv	3





ファントムソウル／ドクロ形の飛び道具を飛ばす。P版は足元ほどの低空を飛び、K版は頭上より少し上の中空を飛ぶ。ヒットすると相手に魔方陣を張り、カラスによる自動攻撃が始まる仕組みだ。なお、マーキング中に攻撃を受けるか、再びファントムソウルを出すとマーキングが解除される。カラスの自動攻撃は4種類あり、効果は次の通り。

上（それぞれの略称）：カラスが頭の上辺りの軌道を突進する。ヒット時壁バウンドを誘発する。

中：カラスが斜め下に向かって突進する。

羽：カラスが相手に向かって3枚の羽を飛ばす。

鎌：カラスがサキュバスに変身した後、相手の位置まで浮遊、中段判定の鎌を振り下ろす。ヒット時は若干浮かしてからダウンを誘発する。

また、自動攻撃の繰り出される順番も4種類と決まっている。なお、今作ではK版の効果時間が延びたことに伴って、パターンも延長されているぞ。

上→下→鎌→羽→上→下(→鎌→羽→上→下→鎌→羽)
下→上→下→羽→羽→羽(→鎌→鎌→下→下)
羽→上→下→鎌→上→羽(→鎌→羽→羽→下→羽→上)
鎌→鎌→上→羽→上(→羽→下→下→鎌→上→上)

グレイヴディガー／鎌を振りつつ、低空を突進する技。連続技の締めに使えるほか、攻撃判定が大きく空中ガード不能な点を生かしてジャンプ防止にも使える。ヒット時壁バウンドを誘発するため、状況によりさらに追撃できるが、前作よりも着地硬直が増えたので難しくなった。空中版は地上版よりも発生が早いため、連続技に組み込みやすい。

ゼイネスト／目の前に結界を張る。空中でも設置でき、技後はジャンプ行動を取れる。最大2カ所設置でき、相手が触れた瞬間に攻撃判定が発生する。結界にはやられ判定があり、攻撃を受けると壊れるが、相手の攻撃判定は消えない。また、わら人形（マスターオブパペット参照）所持時は捕縛時間が長く（相手レバガチャで回復可能）、壊された際ヒットストップが起こる強化版を出せる。なお、強化版は画面上にいくつでも設置できるぞ。

HITOMI／相手とY軸が合うと発動する木を設置する。画面上に2カ所設置できるが、テスタメント本体が攻撃を受けると消滅してしまう。わら人形を使えば、攻撃判定が大きくヒット時に毒効果（ウォレント参照）を及ぼす強化版を設置できる。

テスタメント
TESTAMENT

必殺技 エグゼビースト ←↙↓↘→+S

Dm	36	G	立／屈／空
Tg	2／1.2	Lv	3



必殺技 ウォレント ↓↙←+K

Dm	ー（打撃部分 10）	G	立／屈／空F
Tg	1.5／ー（打撃部分ー／9.6）	Lv	3



覚醒必殺技 ナイトメアサーキュラー →↘↓↙←→+HS

Dm	60	G	立／屈／空
Tg	ー	Lv	5



覚醒必殺技 マスターオブパペット ↓↘→↓↘→+HS

Dm	30×2	G	立／屈／空F
Tg	ー	Lv	1、5



一撃必殺技 セヴンスサイン ↓↘→↓↘→+HS

Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	ー	Lv	ー



エグゼビースト／離れた位置に地をはう怪物を召還して攻撃する。当たった相手を逆を向かせつつ引き寄せるため、この技のガード硬直中はデッドアングルやガードキャンセルを無効化できる（逆側に出る）。カウンターヒット時はよろけを誘発。また、フォースロマキャンを使えば、連係および連続技を継続できる。ガードさせつつフォースロマキャンし、ダッシュから、➡+Pとしゃがみ K による二択を迫るのはテスタメントの常とう手段だ。

ウォレント／誘う仕草を取り、ここに飛び道具を含むガード可能な攻撃をを受けると相手の背後にワープして反撃する当て身技。ヒット時はテスタメントが攻撃を受けるか一定時間が経過するまで徐々に体力を奪う毒効果を誘発。なお、反撃技の発生は早くないため、ガードされる可能性もある。また、反撃技はフォースロマキャン可能だが、発生から少し後なのでヒット時に使っても追撃するのは難しい。スキのフォロー程度に考えておこう。

ナイトメアサーキュラー／巨大なドクロを召還する覚醒必殺技。無敵時間は攻撃判定発生前に切れるが、ドクロは本体が攻撃をくらっても消えない。ガードされても有利と、投げられない限り悪い状況にはならないので、攻守の切り返しに使える。また、ヒット時毒効果を誘発する上、小さく浮いたところに追撃可能なため、連続技に組み込むのもかなり強力だ。残り体力の少ない相手に対してダウン追い打ちに使い、毒状態にするのも有効である。

マスターオブパペット／鎌を鍵に変化させて2段突きを見舞う。1段目でよろけを誘発し、2段目でダウンを奪う。出始めに無敵時間が無いので、長いリーチを生かして連続技に組み込むのが望ましい。特徴として、1発目ヒット時に二つ、2発目ヒット時に一つわら人形がストックされる（テンションゲージ上に表示）。これは最大四つまでストックでき、わら人形の数だけゼイネストおよびHITOMIを強化できる仕組みだ。なお、1段目の後にフォースロマキャンが可能となっている。

セヴンスサイン／二つの鎌で斬り付ける一撃必殺技。リーチが長く、一撃必殺準備が短いため、スカ直前のA.B.Aに対し通常投げ～ダッシュや空中投げ～ダッシュから、画面端でグレイヴディガーヒット後に準備～発動で間に合うのがうれしい。

TESTAMENT テスタメント





DIZZY

ディズィー

複数の飛び道具をばら撒きつつ闘う姿は"砲台"そのもの。多彩な弾幕を張りつつ、得意の空中ダッシュで一気に接近しよう。決め手はダウンを奪ってからの起き攻めで、一気に相手を倒してしまおう。



登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備

not exist

ジャンプ



ダウン復帰



各種ガード



各種やられ状態



仰向けダウン

not exist



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 10 G 立/屈/空F Tg 1.4 Lv 1 RC	Dm 16 G 立/屈/空F Tg 2.6 Lv 3 RC	Dm 24 G 立/屈/空F Tg 2.6 Lv 3 RC	Dm 40 G 立/屈/空F Tg 3.8 Lv 4 RC	Dm 20 G 立／空 Tg 2.6 Lv 4 RC



	P	K	S	HS	D
しゃがみ	Dm 8 G 立/屈/空F Tg 1.4 Lv 1 RC	Dm 18 G 屈/空F Tg 2.6 Lv 2 RC	Dm 28 G 立/屈/空F Tg 2.6 Lv 3 RC	Dm 44 G 立/屈/空F Tg 3.8 Lv 5 RC FR	Dm 46 G 屈/空F Tg 3.8 Lv 5 RC FR



	P	K	S	HS	D
ジャンプ	Dm 12 G 立／空 Tg 1.4 Lv 1 RC	Dm 16 G 立／空 Tg 2.6 Lv 2 RC	Dm 28 G 立／空 Tg 2.6 Lv 3 RC	Dm 42 G 立／空 Tg 3.8 Lv 5 RC	Dm30, 40 G 立／空 Tg 3.8 Lv 4 RC



	P	K	S	HS	D
レバー入れ(遠距離)	Dm 26 G 立/屈/空F Tg 2.6 Lv 3 RC		Dm20×5 G 立/屈/空F Tg 2.6 Lv 3 RC	Dm38×2 G 立/屈/空F Tg 3.8 Lv 5 RC FR	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
50	—	49	—



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm	Tg	G	Lv
60	—	110	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／ガトリングの始動には、立ちKとしゃがみKがオススメ。前者は基底ダメージ補正が掛からないので反撃に適しており、後者は下段なので起き攻めに使いやすい。つなぎに使うのは、近距離立ちSと立ちHS。近距離立ちSは攻撃発生が早くガードさせた後有利なので、跳び込みから地上連続技につなぐ際に活躍する。

しゃがみHSは攻撃発生の早い技だ。カウンターヒットすると地面バウンドになり追撃が可能。割り込みを誘ってつぶせれば大ダメージを与えられるぞ。なお、対空はしゃがみSがいい。ヒット後はジャンプキャンセルして空中連続技を決めよう。

■空中攻撃／跳び込みの主力はジャンプHS。斜め下方向に強い上、攻撃レベルが5と高く地上連続技につなぎやすい。ジャンプKは攻撃発生が早く、地上技をジャンプキャンセルした後のつなぎに使う。また、低い位置で空中ダッシュしたときの締めに最適だ。ジャンプPは空対空で使うほか、空中ダッシュから出すメインの技。斜め下に長いので、しゃがんでいる相手に当てやすい。

ジャンプSは横に長く、後ろジャンプや空中バックステップ後のけん制として活躍する。ジャンプDは空中連続技の締めに最適。ヒット後は相手より先に着地できるので、下から迎え撃とう。

■システム共通技／ダストは攻撃発生こそ遅いものの、非常にリーチが長い。各種飛び道具と併用すれば、見切られにくくヒットしやすい。追撃のダメージも大きいので十分狙う価値はある。足払いは本作からキャンセル不能になった。それでも、【しゃがみK→足払い】は重要な連係。一部のキャラにはガード後に反撃されるので、フォースロマキャンを併用しつつ使っていこう。

通常投げと空中投げはどちらも追撃可能。その後、セットプレイで起き上がりを攻められるので重要だ。なお、本作から空中投げにも基底ダメージ補正50%が付いたので覚えておこう。

DIZZY
ディズィー



必殺技 **はじめはただの明かりだったんです**　↓↘→＋S／→↓↘＋S

Dm	20×3	G	立／屈／空
Tg	2.0/1.2	Lv	1

↓↘→版　→↓↘版



必殺技 **魚を捕る時に使ってたんです**　↓↘→＋HS

Dm	55	G	立／屈／空
Tg	2.5/1.2	Lv	3



必殺技 **木の実をとる時に使ってたんです**　←↓↙＋S（ため可）

Dm	25、55	G	立／屈／空
Tg	2.5/1.2	Lv	3、2

停滞



必殺技 **よく話し相手になってくれます**　↓↙←＋PorKorSorHS

Dm	【P、K】25×3【S、HS】45	G	立／屈／空
Tg	1.0/1.2	Lv	【P、K】1【S、HS】3

レーザー



必殺技 **独りにしてください**　空中で↓↙←＋PorKorS

Dm	45	G	【泡】－【破裂時】立／屈／空
Tg	【泡】2.0/－【破裂時】－/1.2	Lv	【泡】－【破裂時】4

S版　破裂



ディズィー
DIZZY



はじめはただの明かりだったんです／回転する両刃の鎌をネクロが撃ち出す飛び道具。軌道は2種類あり、↓↘→の入力で出すと、一度下降してから弧を描いて上昇していく。一方、→↓↘の入力だと山なりの軌道で遠くまで届く。攻撃発生が遅いため、基本的には通常技からは連続ヒットしない。だが、最大で3ヒットする上、攻撃判定さえ出現すれば、本体が攻撃を受けても鎌は消えない。

ガードさせた後の状況はいいので、フォースロマキャンを併用しつつ、攻めの継続やけん制に使っていこう。なお、鎌が画面上にあるうちは、再度出すことができない。また、魚を捕る時に使っていたんですも、この技と同じ飛び道具扱いになっているので、同時に出せないことを覚えてこう。

魚を捕る時に使ってたんです／ウンディーネが、本体から少し離れた位置に、氷の柱を出現させる飛び道具。攻撃発生が早いので、ガトリングからの連続技や、少し間合いが遠いときの反撃、割り込みに活躍する。なお、本作からカウンターヒット時の相手の浮きが高くなった。その後は、ダッシュから追撃が間に合うので狙っていこう。

木の実をとる時に使ってたんです／ウンディーネが上空に雷球を打ち出し、その後、鋭い槍に変化して相手に向かって突進する2段構えの飛び道具。相手の位置を捕捉するタイミングは、上昇後、槍に変化して撃ち出された瞬間。高速で相手が移動している場合は、着弾点がズレることがよくある。

Sボタンを押し続けることでタメが可能で、上空で雷球が停滞し、一定時間経過するかボタンを離すと発射する。実戦では、最初の上昇部分を利用して、高い位置でダウン復帰した相手をけん制したり、発射から到着までの時間差（タメればさらに差が付く）を利用し、本体と飛び道具の同時攻撃を仕掛けていこう。また、停滞させつつ、相手の攻撃をガードしてから発射するもの有効。ただし、タメている間に攻撃をくらうと、飛び道具が消えるので注意しよう。

よく話し相手になってくれます／本体を援護する破壊可能なオプションを生成する。オプションはボタンごとに動きが異なり。PとKは、ディズィーの高さに合わせながらオプションが前進してかみ付く攻撃で、Pは3回、Kは2回かみ付く。

覚醒必殺技	インペリアルレイ	→↘↓↙←→＋S	Dm	40×n	G	立／屈／空	RC	FR
			Tg	－	Lv	3		



覚醒必殺技	ネクロ怒った場合	↘←↙↓↘→←→＋P	Dm	34×8	G	ガード不能	RC	FR
			Tg	－	Lv	－		



※FRは空中版のみ

覚醒必殺技	ガンマレイ	→←→←↙↓↘→＋HS	Dm	13×5、12×32	G	立／屈／空	RC	FR
			Tg	－	Lv	5		



※テンションゲージ100%消費

一方、SとHSは、オプションがディズィーの顔前まで移動し、Sは上昇しながら、HSは下降しながら、真横にレーザーを発射する。

オプションは消えてから一定時間が経過しないと、次のオプションを作れない。本作では本体が攻撃をくらうとオプションが消えてしまうので、手軽には出せなくなった。遠距離や起き攻め時など安全なところで出し、攻撃の起点にしよう。

独りにしてください／巨大な泡を生成する空中飛び道具。Pは真横に、Kは水平より少し下に、Sは斜め下45度の角度に泡を飛ばし、それがゆっくり漂いながら飛んでいく。この泡自体に攻撃判定は無いが、ディズィーの攻撃で泡を破裂可能。破裂させると攻撃判定が大きく出現する仕組みだ。破裂した泡の攻撃判定は、ダウン復帰不能時間が長くヒット時は追撃が可能。ガードさせた場合も相手の硬直が長いため、攻めの起点になるぞ。

インペリアルレイ／巨大な火柱を連続で発生させる飛び道具。攻撃発生が早く、火柱の高さもそこそこある。また、初段部分は画面暗転後にガードしても間に合わない。連続技に組み込むなら、しゃがみHSからつなぐのが一般的。ガードさせれば反撃を受けないので、ケズリ目的で使うのも有効だ。

ネクロ怒った場合／地面に描いた魔法陣に相手を引き込み、棺に封印してネクロが光の矢で攻撃する技。地面スレスレにガード不能の攻撃判定があり、それに触れると演出に移行する。間合いの広い投げ技と考えてもらってもいい。よろけ以外からは連続ヒットせず、画面暗転を見てからジャンプで回避されてしまう。一応、発生から対打撃無敵（対投げ無敵は短い）があるので、この部分を大技に合わせれば決めやすい。コマンドが難しいので、ここぞというときの起き上がりに出すといいだろう。

ガンマレイ／ネクロの手からけん引ビームを発射した後、ドラゴンに変身したネクロが画面を覆い尽くすほどの巨大レーザーを真横に発射する技。発動にはテンションゲージが100%が必要。全段ヒット時は相手体力の半分近くを奪うが、攻撃発生が遅いため、よほどのことが無い限り当たらない。

なお、まれに初段の攻撃が相打ちになることがある。そのときは基底ダメージ補正200%が掛かっているので、追撃を狙っていこう。

DIZZY
ディズィー





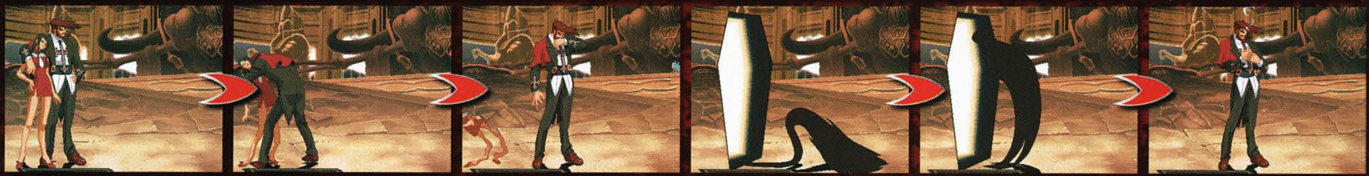
SLAYER

スレイヤー

ガトリングルートは乏しいものの、それを補う性能がそろっている技群。1発1発が重いので適切な使い方をすれば一気に体力を奪えるぞ。特にHS系の技はあらゆる局面で使えるのでチェックしておこう。



登場時演出



各種移動



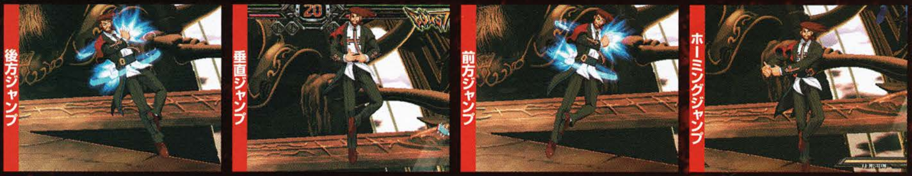
サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



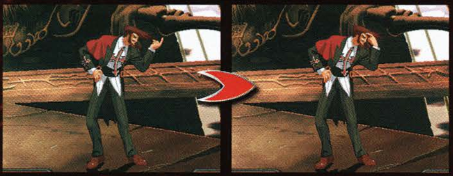
各種ガード



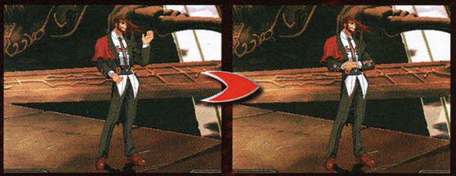
各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





立ち（近距離）

	P	K	S	HS	D
Dm	16	28	28	50	22
G	立/屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F	立/屈/空F
Tg	1.4	2.6	2.6	3.8	2.6
Lv	1	3	3	5	3
	RC	RC	RC	RC	RC







しゃがみ

	P	K	S	HS	D
Dm	14	16	28	52	30
G	立/屈/空F	屈/空F	立/屈/空F	屈/空F	屈/空F
Tg	1.4	2.6	2.6	3.8	2.6
Lv	1	3	3	5	5
	RC	RC	RC	RC	RC







ジャンプ

	P	K	S	HS	D
Dm	13	24	20×3	36	40
G	立/空	立/空	立/空	立/空	立/空
Tg	1.4	2.6	2.6	2.6	2.6
Lv	1	3	3	3	3
	RC	RC	RC	RC	RC







レバー入れ（遠距離）

	P	K	S	HS
Dm	45	22	32	50
G	立/屈/空F	立/空	立/屈/空F	立/屈/空F
Tg	3.8	2.6	2.6	3.8
Lv	5	3	3	5
	RC FR	RC	RC	RC FR

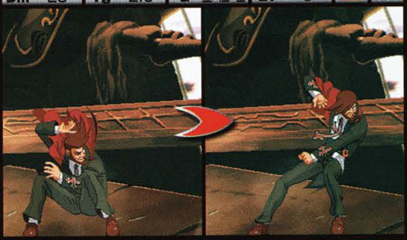





デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
68	–	49	–



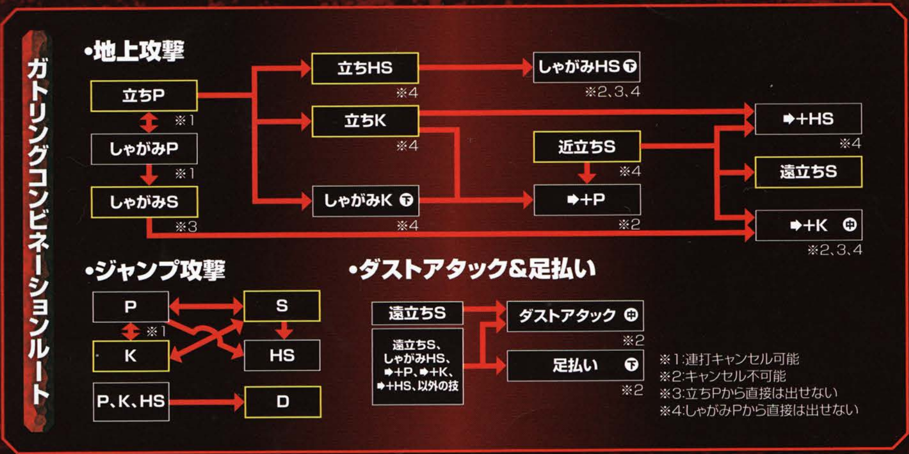
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
60	–	110	–



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃／【近距離立ちS→遠距離立ちS】のガトリングは、連係を作ったりヒット確認から連続技を狙う際に役立つ。遠距離立ちSがしゃがみ状態の相手にヒットした場合は、目押しでしゃがみPや近距離立ちSがつながることも覚えておこう。立ちK、立ちHSはリーチが長くてけん制に適した技。また、立ちKは青色バーストガード後の反撃に、ヒット時によろけを誘発する立ちHSは連続技で使いやすい。しゃがみ技では下段判定のしゃがみK、対空になるしゃがみSが頼れる。しゃがみHSは動作途中に下段攻撃をかわす効果があり、カウンターヒット時は相手を浮かすため追撃を狙える。レバー入れ技は➡＋Pが上半身無敵でフォースロマキャン対応。攻撃発生が遅いので対空よりも地上戦で使おう。画面端近くなら壁バウンドで跳ね返ってきた相手へ追撃可能だ。➡＋Kは中段判定。少し跳び上がって攻撃するため投げをくらわない特徴がある。➡＋HSは上方向から攻撃判定が出るため空中の相手に対して使いやすい。ダウン復帰不能時間が長いため連続技に欠かせない技だ。

■空中攻撃／ジャンプPは空対空用、下方向に強いジャンプHSが跳び込みに使いやすい。ジャンプHSはカウンターヒットで地面バウンドを誘発するので連続技を狙いやすい。ジャンプSは発生が早いものの、後ろ側の足から先に攻撃判定が出るため、発生の早さを活用しづらい。

■システム共通技／地上投げ、空中投げ共に近距離でダウンを奪えるので起き攻めがしやすい。ダストは攻撃発生が早くて見切られにくい。しかしほかの技が強力なので使う機会は少ない。なお、スレイヤーのダッシュは前方、後方共に無敵時間があり、無敵時間中にジャンプでキャンセルした場合、その無敵時間が少し残る。必殺技のコマンドをジャンプの瞬間に入力すれば、その必殺技にもダッシュの無敵時間を少しだけ付加させることが可能で、対戦で重要なテクニックになる。

SLAYER
スレイヤー



必殺技 フェイント

→＋K押しっぱなし

Dm	－	G	－
Tg	－	Lv	－



必殺技 マッパハンチ／マッパフェイント

↓↘→＋PorK／↓↘→＋PorK押しっぱなし

Dm	40	G	立／屈／空F
Tg	2.0/4.8	Lv	5



必殺技 フットルース ジャーニー

空中で↓↙←＋K

Dm	36×3	G	立／屈／空
Tg	2.0/3.6	Lv	4



必殺技 D（ダンディー）ステップ

↓↙←＋PorK

Dm	－	G	－
Tg	2.5/－	Lv	－



必殺技 クロスワイズヒール

D（ダンディー）ステップ中にK

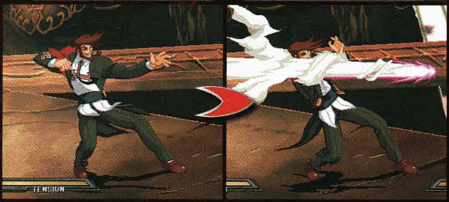
Dm	23、27	G	立／屈／空F
Tg	3.0/4.8	Lv	3



必殺技 パイルバンカー

D（ダンディー）ステップ中にP

Dm	80	G	立／屈／空F
Tg	3.0/7.2	Lv	5



必殺技 アンダープレッシャー

D（ダンディー）ステップ中にSorHS

Dm	36	G	立／屈／空F
Tg	2.5/7.2	Lv	3



必殺技 イッツ レイト

アンダープレッシャー中にSorHS

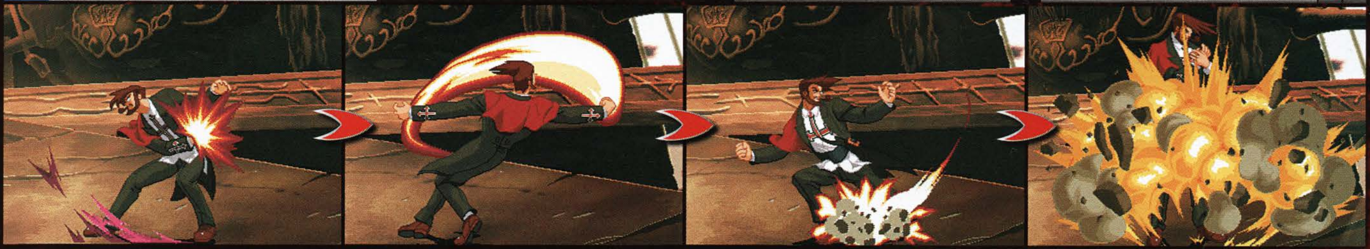
Dm	52	G	立／空F
Tg	2.5/7.2	Lv	5



必殺技 アンダートウ

→↘↓↙←→＋P

Dm	60	G	立／屈／空F
Tg	2.0/7.2	Lv	5





フェイント／→＋Kの移動のみで終了するフェイント技。着地後は通常投げを狙うと強力だ。

マッパハンチ／前方に高速で突進しつつパンチを繰り出す技。P版は移動距離が短くて硬直時間が短め、K版は移動距離が長くて硬直時間がやや長めだ。どちらもガードされたときに反撃を受けにくく、ボタンを押し続けることで移動のみで終了するマッパフェイントに移行可能。マッパフェイントは多少の硬直時間はあるが、移動技として使ったり投げを狙ったりと、その用途は多い。

フットルース ジャーニー／マントを円盤状にして攻撃する技。攻撃判定は6回出現し、そのうち3ヒットするようになっている。また、この技は事前のジャンプの軌道で動作中の方向や早さが変化する。着地際に出せば緩やかに着地し、空中ダッシュから出せば横に高速で突進する。連続技にはもちろん、画面端からの脱出にも重宝する。

D(ダンディー)ステップ／姿勢を低くしながらいったん後退し、前屈みしながら高速で突進する技。出始めに無敵時間があり、突進中に後述する追加入力を行なうことで攻撃可能。K版はP版に比べて後退と突進動作が大きく、どちらも後退終了時にフォースロマキャンが可能だ。

クロスワイズヒール／Dステップの追加入力技の一つで、宙に浮きつつ2段蹴りを放つ。2段目の攻撃前までやられ判定が足元にしか無く、ヒット時はジャンプ攻撃などで追撃ができる。

パイルバンカー／Dステップの追加入力技の一つで、こん身のストレートを繰り出す。威力が高く、連続技で重宝する。硬直時間は長いものの、カウンターヒット時は壁バウンドを誘発するので、跳ね返ってきた相手へ空中連続技を狙える。

アンダープレッシャー、イッツ レイト／Dステップの追加入力技の一つで、アンダープレッシャーは引っかくように攻撃する。ガードされてもほぼ五分なので使いやすい。カウンターヒット時はよろけを誘発する。イッツ レイトはアンダープレッシャー後に出せる中段攻撃で、最速で追加入力をしてもアンダープレッシャーから連続ヒットはしない。ただし、最速入力なら相手に割り込まれにくい。また、カウンターヒット時は地面バウンドを誘発し、動作中は投げに対する無敵時間がある。

必殺技	血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←＋HS	RC
Dm	30	G	92ドット（投げ間合い）
Tg	―	Lv	―



覚醒必殺技	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←＋S	RC
Dm	100	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	5



覚醒必殺技	デッド オン タイム	→↘↓↙←→＋S	RC FR
Dm	140	G	立／屈／空
Tg	―	Lv	5



覚醒必殺技	永遠の翼	↓↘→↓↘→＋HS	RC
Dm	88	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	5



一撃必殺技	オール デッド	↓↘→↓↘→＋HS	
Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	―	Lv	―



アンダートウ／体をひねりつつ炎をまとった拳で攻撃する。動作中は相手の攻撃を1発だけ耐える特性があり、ガードされても有利、カウンターヒット時は相手を地面バウンド効果がある。攻撃発生は遅いので、主に連係に交ぜて使うことになる。

血を吸う宇宙／相手にかみ付いてよろけを誘発させるコマンド投げ。投げの成立まで若干時間はかかるものの、投げ間合いが広く成立時はわずかながら体力を回復できる。なお、ジャンプの予備モーション中に出すコマンド入力を覚えると、ダッシュから連続で投げられるようになる。連続で決めた場合、次第に間合いが離れるので注意しよう。

直下型ダンディー／斜め下へ向けて急降下する突進系の覚醒必殺技。地上の相手にヒットするとよろけを誘発、カウンターヒットならば吹っ飛ばし効果に変わる。よろけは回復されやすいが、血を吸う宇宙なら決まりやすい。空中の相手に決めた場合はダウン復帰不能で、状況によっては追撃を狙える。ダウンを奪って起き攻めをするといい。

デッド オン タイム／拳を突き出しながら高速で横に飛んでいく突進系の覚醒必殺技。暗転で相手が停止している内に攻撃判定が発生するので、近距離の場合は暗転前にガードを入力しないと、暗転後にガードできない。また後半部分にフォースロマキャンが可能で、これを使うと連続技を狙える。攻撃発生の早さとリーチを生かした反撃技に使うのが基本だが、威力が高いのでバクチ技にもなる。

永遠の翼／マントを翼に変え、斜め上に飛んでいく対空系の覚醒必殺技。ヒット時はダウン復帰不能で相手を高く浮かす。また、スレイヤーの覚醒必殺技の中で唯一、この技には暗転前から攻撃発生後まで打撃無敵がある。空振りした場合は着地前まで被カウンターヒット状態なので危険だが、起き上がりのリバーサル技として使う機会も多い。

オール デッド／→＋Pのように肩を突き出しつつ突進し、ヒット時は演出画面に切り替わって俳句を詠み上げる一撃必殺技。攻撃発生前に対打撃無敵時間はあるが、基本的には確定状況で使うのが普通だ。相手を気絶させた場合や、A.B.Aのスカに対して狙うのがいいだろう。なお、演出画面で詠み上げる俳句には数多くのパターンがある。どれも独特の味があり、笑えるものばかりだ。





I-NO

イノ



特殊な軌道を持つダッシュを使った、近距離でのラッシュが得意なイノ。技のどれもが高威力で、連続技のダメージは目を見張るものがある。さらにケミカル愛情（縦）が追加され、より面白いキャラになったぞ。

登場時演出



各種移動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



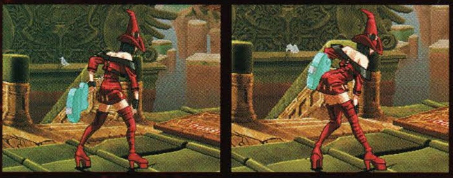
各種ガード



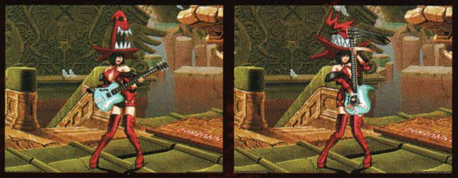
各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出



イノ
I-NO



	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 20 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 34 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 43 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 15 / G 立/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
しゃがみ	Dm 10 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 15 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 1 / FR	Dm 28 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 35 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 26 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 18 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 23 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 35 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 40 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ（遠距離）	Dm 32 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 3 / FR		Dm 18、22 / G 立/屈/空 / RC / Tg 2.6 2.6 / Lv 4、1 / FR	Dm 65 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	






デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
25	2.6	立/屈/空	3	RC	FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	—	45	—	RC	FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	RC	FR
60	—	120	—	RC	FR



ガトリングコンビネーションルート



※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:➡+HSから連打キャンセル(遅めのつなぎ)で出せる
※4:2段目はキャンセル不可能
※5:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※6:しゃがみKから直接は出せない

■地上攻撃／遠距離立ちSは、2段技に変更。発生こそ若干遅めだが、判定が強く持続も長い。置いておくように出すと、けん制技として有効だ。1段目はカウンターヒット時に壁バウンドを誘発、2段目はヒットさせれば浮かせられるので、距離によっては追撃できる。ほかにもけん制技として使えるのが、立ちKとしゃがみS。立ちKは、足元のやられ判定が小さいので、相手の下段技に勝ちやすく、攻撃判定が上にも強いので、対空にも使える。しゃがみSはリーチの長さが魅力。硬直は大きいが、しゃがみHSにつなげば硬直を小さくできる。➡＋Pは、上半身無敵があり、ヒット時に相手を浮かせられる。対空や連続技に使おう。常に近距離立ちSや立ちHSとセットで使い、ヒット時は連続技を決めよう。

■空中攻撃／ジャンプPは、横方向にリーチが長く、発生が早いので空対空に使いやすい。ジャンプKとSは、ダッシュからの中段として使える。ジャンプKは発生は早いがリーチが短い。一方、ジャンプSは発生は遅いがリーチが長いという特徴があるので、距離によって使い分けよう。ジャンプHSは空中の相手にヒットさせると、横に吹き飛ばす。ダウン復帰不能時間が長いので、低い位置でヒットすればダウンを奪えるぞ。発生が若干遅いので、連続技に使おう。ジャンプDは、ジャンプの軌道が変化するので、低い位置からでも攻撃が出せ、ヒットした相手を浮かせられる。ダッシュからの中段技として使い、連続技を狙おう。

■システム共通技／通常投げは、フォースロマキャンできるようになり、連続技を狙えるようになった。空中投げは、決めると壁バウンドする。画面端が近い間合いならば、追撃可能だ。なお、イノのダッシュは斜め上に進む特殊なもの。ダッシュ中はジャンプ攻撃と空中の必殺技を出せ、本作からは、ダッシュ中に空中ダッシュや2段ジャンプもできるようになった。また、着地後もダッシュの勢いが残っており、少しだが前に進むようになっている。



必殺技	大木をさする手	←↙↓↘→＋SorHS	Dm	40	G	屈／空F	RC
			Tg	2／7.2	Lv	5	FR



※フォースロマキャンはHS版のみ可能

必殺技	抗鬱音階	↓↘→＋P（空中可）	Dm	12、12×0～5	G	立／屈／空	RC
			Tg	2.5／1.2	Lv	1、2×5	FR



必殺技	狂言実行	空中で↓↘→＋PorKorSorHS（ため可）	Dm	【P】40【K・S】50【HS】20×3	G	立／空F	RC
			Tg	2／4.8	Lv	3	FR



※フォースロマキャンはHS版のみ可能／HS版のみしゃがみガード可能

必殺技	ケミカル愛情（横）	→↘↓↙←→＋K（空中可）	RC
Dm	45	G	立／屈／空
Tg	2.5／1.2	Lv	5

FR



必殺技	ケミカル愛情（縦）	→↘↓↙←→＋S（空中可）	RC
Dm	45	G	立／屈／空
Tg	2.5／1.2	Lv	5

FR



大木をさする手／前方に移動した後に手を振り上げて攻撃をする技。移動中は極端に姿勢が低くなるので、けん制技や飛び道具をくぐりながら攻撃できる。移動の終わり際まで対投げ無敵があり、ガードされても五分の状況。ヒット時は、よろけを誘発するが、素早く回復されるとロマキャンしない限り追撃が難しい。Sは移動距離が短く、立ちHSやしゃがみHSがカウンターヒット、またはしゃがみ状態にヒットしたときのみ連続ヒットする。HSは移動距離が長く、連続技には使いにくいが、フォースロマキャンが可能なので移動手段として使える。

抗鬱音階／帽子から音符型の飛び道具を飛ばす技。移動距離が伸びるにつれヒット数が増え、最終的には5ヒットまで増加。音符はレバーを上方向、または下方向に入れると、軌道を上下に動かせる。遠距離から使い、盾にしてダッシュで追い掛けたり、相手の起き上がりに重ねるのが主な使い道。硬直が若干大きいので、近～中距離では使いにくいが、フォースロマキャンをすれば、安全に攻め込める。

空中版は着地まで行動できないが、低空で出せば地上版よりも発生が早くなり、すぐに着地する。硬直も小さいので、起き上がりに重ねる際は空中版の方が向いている。高い位置で出すときは、フォースロマキャンとセットで使おう。

狂言実行／P、K、Sは空中から地面に向かって、HSは真横に突進する技。Pが最も角度が鋭く、Sが最も角度が緩くなっている。Pは、前作よりもスキが大きくなり、空振り時に反撃を受けやすくなった。また、ヒットorガードさせると跳ね返って着地するようになり、跳ね返り中は、ガードやフォルトレスはできないが空中ダッシュや空中必殺技を出せる。また、跳ね返り後は着地のスキが無いので、反撃を受けにくい。立ち回りで使うより、連続技向けの技だ。KとSは、ヒット時たたき付け効果がありダウンを奪いやすい。カウンターヒットすれば、地面バウンドを誘発し追撃可能となる。スキは小さく、足元に当てればガードされてもほぼ五分となる。対空つぶしや遠距離からの奇襲、連続技の締めに使おう。HSは、遠距離から持続の後半をガードさせるように使えばスキが小さい。近距離でガードされたときは、フォースロマキャンでフォローしよう。また、連続技で使用することが可能。

覚醒必殺技	窓際desperate	→↘↓↙←→＋HS

Dm	46×3	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	3



覚醒必殺技	限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←＋S

Dm	50×3	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	4



一撃必殺技	臨書遺言	↓↘→↓↘→＋HS

Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	—



ボス専用技	メガロマニア	—

Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—

扇状準備状態　カーブ準備状態　波状準備状態　波状攻撃中　ヒット時



ケミカル愛情（横）／小さくジャンプした後、前後に飛び道具を放つ。けん制に使えるが、打点が高いのでしゃがみ状態の相手や、一部キャラのダッシュには当たらない。着地まで被カウンターヒット判定が続き、ダッシュで接近されるとかなり危険なので注意しよう。発生は早く、連続技に組み込みやすいが、前作に比べダウン復帰不能時間が短くなったので、高い位置でヒットさせるとダウンを奪えなくなった。そのため、連続技で使用するときはフォースロマキャンから空中ダッシュ攻撃につなぎ、S狂言実行やケミカル愛情（縦）で追撃しよう。ちなみに、コマンド完成と同時に空中判定になるので、一部連係や起き攻めの回避に使える。

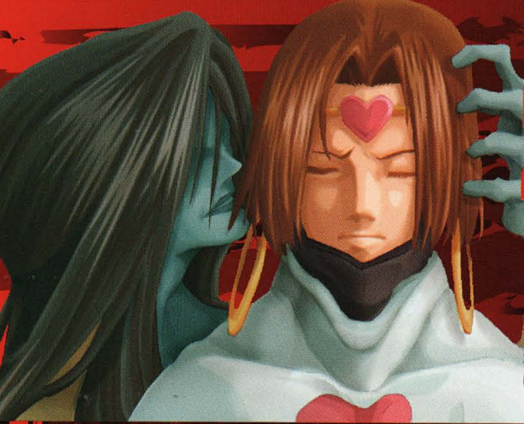
ケミカル愛情（縦）／飛び道具を上下に出す技。左右の攻撃判定は狭いので、対空技をつぶす目的では使いにくい。フォースロマキャン可能で、ダウン復帰不能時間が長いので連続技に組み込もう。横版と同じように、コマンド成立から空中判定になるが、被カウンター判定でいる時間は横版より短い。打点の低い攻撃を使う連係ならば、横版を使うより安全に回避できる。また、空中ダッシュ中に出すと、軌道が変化し通常よりも硬直が短くなる。連続技で役立つテクニックなので覚えておこう。

窓際desperate／3ヒットする飛び道具を出す覚醒必殺技。ダメージ、発生に優れ、攻撃発生直後まで無敵が続き、ガードされても有利なので、起き上がりや割り込みに最適。ヒット時はダウンを奪え、画面端付近なら追撃も可能だ。

限界フォルテッシモ／自分の周囲に円形の飛び道具を出す、空中専用の覚醒必殺技。出始めに無敵があり、発生が早いため相手は暗転後ガードが間に合わない。着地まで被カウンターヒット判定が続くが、着地後の硬直が無く、低い位置で出してガードさせれば有利な状況を作り出せる。ダッシュやジャンプから通常技をキャンセルして出し、ヒットしていれば連続技、ガードされていたらダッシュKとしゃがみKで二択を迫ろう。

臨書遺言／ヒット後ステージに吹っ飛ばし、スピーカーでお手玉をして攻撃する一撃必殺技。無敵は暗転直前からなので、割り込みには使いにくい。発生はそこそこ早いので、相手が気絶したときや、A.B.Aの諸刃モードが強制終了するときを狙おう。





ZAPPA

ザッパ

本体と四つの憑依。五つの戦闘スタイルを持つテクニカルキャラ。各憑依は独自の性能を有しているので、慣れるまで時間はかかるが、使いこなせば対応されにくく、バリエーション豊かな攻めを展開できる。



登場時演出



各種移動



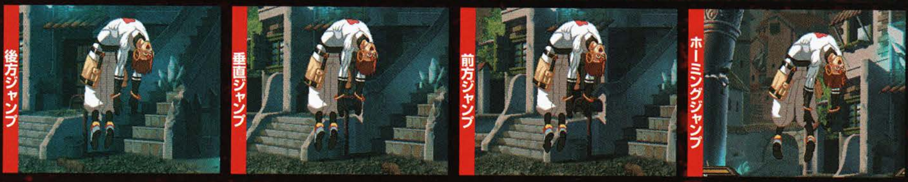
サイクバースト



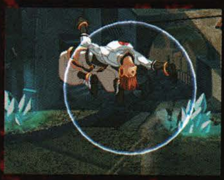
一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



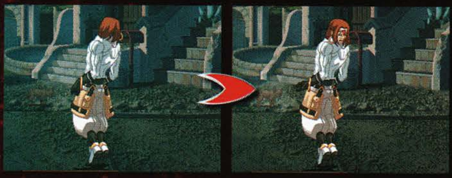
各種ガード



各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





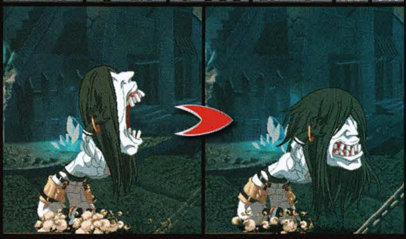
	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	Dm 9 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 20×3 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR	Dm 17 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4 / FR
しゃがみ	Dm 12 / G 立/屈/空F / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 16 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 26 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 60 / G 立/屈/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	Dm 30 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
ジャンプ	Dm 13 / G 立/空 / RC / Tg 1.4 / Lv 1 / FR	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 2 / FR	Dm 32 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 44 / G 立/空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR
レバー入れ(遠距離)	Dm 24 / G 屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR		Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 50 / G 立/空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5 / FR	



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

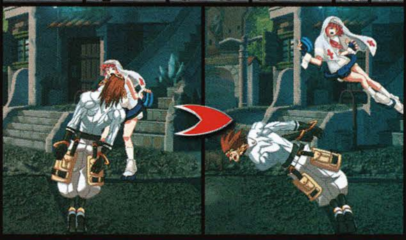
Dm 26 | Tg 2.6 | G 立/屈/空F | Lv 3 | RC | FR



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm 46 | Tg — | G 45 | Lv — | RC | FR



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Dm 55 | Tg — | G 110 | Lv — | RC | FR



無憑依時ガトリングコンビネーションルート



※1:ここから立ちSを出すと必ず遠距離技になる
※2:キャンセル不可能
※3:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接は出せない

	無憑依	犬憑依時	幽霊憑依時	剣憑依時	ラオウ憑依時
特殊なガトリング	無し	立ちKor➡+P→近立ちSが可能	立ちKor➡+P→近立ちSが可能 ➡+HS以外の幽霊技が3連発可能 立ちKor近立ちSor遠立ちS→➡+HSが不可能	立ちKor➡+P→近立ちSが可能 ➡+P→しゃがみKが可能 しゃがみPorしゃがみKor しゃがみS→➡+HSが可能	立ちKor➡+P→近立ちSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能 足払い→➡+HSが可能 立ちKor遠立ちS→➡+HSが不可能
特殊な空中ガトリング	無し	無し	無し	無し	K→Dが可能　S⇔Pが可能 HS→HSが可能　HS→Dが可能
特殊な攻撃判定を持つ技(P&Kの技はガトリングルート通り)	立ちHS(中段) しゃがみHS(中段) ➡+HS(中段)	立ちHS(中段) しゃがみHS(中段) ➡+HS(中段)	しゃがみS(下段) しゃがみHS(空中ガード可能) ジャンプHS(しゃがみガード可能)	しゃがみS(下段) ➡+HS(中段→下段※1)	しゃがみS(下段) しゃがみHS(下段)
連打可能技	無し	ジャンプP	立ちP　しゃがみP　ジャンプP	立ちP　しゃがみP　ジャンプP	立ちP　しゃがみP　ジャンプP
キャンセルできない技	立ちHS　➡+HS	立ちHS　➡+HS	しゃがみHS　➡+HS　ジャンプHS	無し	無し
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちP　しゃがみP 近立ちS　しゃがみHS	立ちP　しゃがみP 近立ちS　しゃがみHS	立ちP　しゃがみP 近立ちS　遠立ちS　立ちHS	立ちP　しゃがみP　近立ちS 遠立ちS　しゃがみHS	立ちP　しゃがみP
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプP　ジャンプS	ジャンプP　ジャンプS	ジャンプP	ジャンプP　ジャンプS	ジャンプP

※1:前半は空中ガード可能、1段目の後半はしゃがみガード可能。

ZAPPA
ザッパ



必殺技	こんにちは三匹のムカデ	↓↘→+P	RC
Dm	20	G	立／屈／空F
Tg	5／12	Lv	2



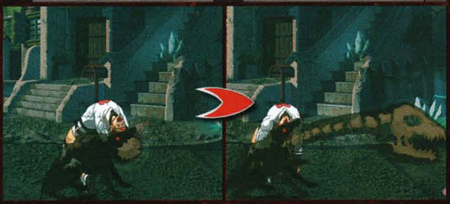
覚醒必殺技	産まれる!!	→↘↓↙←→+HS	RC
Dm	40×4	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	4



一撃必殺技	こわいよー	↓↘→↓↘→+HS
Dm	全体力	G	30
Tg	—	Lv	—



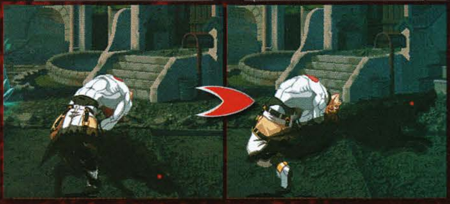
必殺技	犬攻撃	犬憑依時ニュートラル+D
Dm	25	G	立／屈／空F
Tg	—／1.2	Lv	2



必殺技	犬攻撃	犬憑依時↓+D
Dm	60	G	ガード不能
Tg	—／1.2	Lv	5



必殺技	犬攻撃	犬憑依時→+D
Dm	25	G	立／屈／空F
Tg	—／1.2	Lv	2



必殺技	犬攻撃	犬憑依時↑+D
Dm	25	G	立／屈／空
Tg	—／1.2	Lv	3



必殺技	犬攻撃→犬追加攻撃	犬憑依時←+D→D
Dm	25	G	立／空
Tg	—／1.2	Lv	2



犬居眠り

居眠り / 居眠り中命令



■無・犬憑依通常技／しゃがみPは発生が早く、動作終了まで姿勢が低くなるので、接近する際に便利。立ちPはガードされても有利で、この後に投げと打撃の二択を狙える。立ちKは出始めから足元が無敵で、相手のけん制技をつぶすのに役立つ。しゃがみKは下段技で、ガード崩しや連続技の始動に使おう。遠距離立ちSはリーチが長く、けん制に使う。しゃがみHSは地上でヒットさせるとよろけを誘発し、ガトリングで同じ技以外につなげられるので、犬憑依時の固めや連続技に効果的。立ちHSは3段の中段技で、攻撃動作終了直後にフォースロマキャンが可能。ジャンプPは横方向に強く、空対空に。犬憑依時は連打もできる。ジャンプHSは裏側に攻撃判定が出る技。相手を跳び越えてから出そう。ジャンプDは空中連続技の締めに。ダストは7フレーム目から投げに対して無敵時間があり、ガード崩しに有効。必殺技キャンセル可能で、ガード時のフォローも効く。

■悪霊の憑依／こんにちは三匹のムカデ（以下、ムカデ）を出す（ロマキャン時は除外、相打ち時は攻撃をくらった扱い）、または攻撃をくらうと、幽霊、剣、犬がランダムで憑依する。ムカデを出した場合は必ず憑依し、攻撃をくらったときは憑依する確率が低い。なお、攻撃をくらう度に憑依は解除される。また、憑依を任意で解除したいなら、覚醒必殺技の産まれる!!を出せば解除できるぞ。特定の必殺技をヒットさせると、ザッパの周囲を霊魂が回り（対応技は霊魂+○と表記）、これが5個以上の状態でムカデをヒットさせるか、8個付いた状態でムカデを出すと、ラオウが憑依。これは16カウント間のみ憑依し、それを過ぎると霊魂が0になり、無憑依に戻る。また、ダウン中に16カウントを過ぎた場合は、リバーサル必殺技のみ出すことが可能。

こんにちは三匹のムカデ（霊魂+3）／三匹のムカデが這い出る技。発生直前まで打撃に対して無敵時間があるだけでなく、ヒット時はダウンを奪うので、割り込みに役立つ。また、無憑依時の連続技の締めはこの技を使うことが多い。

産まれる!!／体からムカデを出す技。攻撃発生後まで無敵が続き、起き上がりや割り込みに使いやすい。技後は強制的に無憑依状態に戻る。

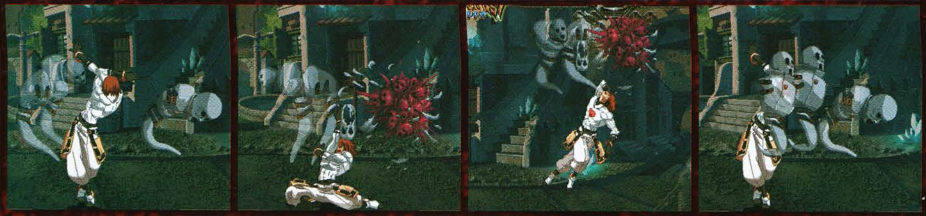
こわいよー／S子が手招きをする。発生が遅く、暗転後もジャンプで避けられてしまう。



幽霊憑依時の通常技※

	立ち(近距離)	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ(遠距離)
S Dm	20	15	35	15
S G	立/屈/空F	屈/空F	立/空	立/屈/空F
S Tg	2.6	2.6	2.6	2.6
S Lv	3	2	3	2
S RC	RC	RC		RC
HS Dm	25	25	25	36×3
HS G	立/屈/空F	立/屈/空	立/屈/空	立/空F
HS Tg	2.6	1.2	1.2	3.8
HS Lv	3	2	2	4
HS RC	RC	RC		RC





※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ。連発時の２発目以降のデータはP234参照。

必殺技 そのまま帰ってこないで下さい【幽】

幽霊憑依時⬇⬋⬅＋KorSorHSorD(空中可)

Dm	G	Tg	Lv
16	立/屈/空	2／1.2	2



※ヒット時の攻撃レベルは３

必殺技 バナナ

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	G	Tg	Lv
0	屈/空F	—／2.6	2



必殺技 鉢植え

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	G	Tg	Lv
25	立/屈/空	—／2.6	2



必殺技 ゴルフボール

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	G	Tg	Lv
40	立/屈/空	—／3.8	4



犬攻撃、犬追加攻撃(⬆＋D…霊魂＋1、⬇＋D…霊魂＋3)／犬攻撃共通の特徴は、ガード中でも攻撃を出せること。犬攻撃は動作中にやられ判定が出現し、攻撃されると犬が消え、無憑依状態に戻る。ニュートラル＋Dは骨を伸ばすリーチの長い攻撃で、スキは小さめ。➡＋Dは画面の半分ほどを突進し、相手に当たると大きく跳ねる。⬆＋Dは尻尾で上方向に攻撃する発生の早い対空攻撃。⬇＋Dは発生が遅いものの､ガード不能の噛み付き攻撃を出し､ヒット時はダウンを奪う。⬅＋Dは後ろに回転しつつジャンプし、再度Dを押すと中段の突進を出し、相手に当たると後ろに跳ねる。

前作とは違い、攻撃を出さずに長時間待機していると、犬が居眠りを始める。この最中はやられ判定が出現。その状態で犬に命令すると、起き上がってから攻撃を出すため、通常よりも攻撃に時間がかかってしまう。また、全攻撃とも動作終了時までやられ判定が出るようになったため、かなり壊されやすくなっているのが痛い。

そのほか、画面端でニュートラル＋D、⬇＋Dを決めると犬にヒットバックがかかり、間合いが離れるようになる。⬅＋D→D、➡＋Dは、技後により大きく跳ねる。

■幽霊憑依通常技／主な変更点は➡＋HS以外のS～HS攻撃が、同じボタンを押すと最大で３発まで連続して出せるようになったこと。ただし、【近距離立ちS→遠距離立ちS】のような、同じ入力でガトリング可能な場合はそちらが優先される(近距離立ちSの単は空振りしないと出ない)。また、背後に幽霊が居ない状態で連発しようとすると、攻撃判定が無くモーションだけの無防備な状態になるので注意。なおこの仕様のため、しゃがみS×nというガトリングは削除されている。さらに、ジャンプ攻撃と➡＋HS以外は硬直がかなり短くなったので、サイク対策を兼ねたガトリングルートを構築しやすい。

技の性能を見ていくと、遠距離立ちSはリーチが長くカウンターでよろけを奪えるメインのけん制技。しゃがみSは下段で、硬直が特に短い。ジャンプ、しゃがみHSは無段だがケズりダメージがあり、ガードさせれば大幅に有利。➡＋HSは発生の早い中段技で、ダメージが大きくガード崩しに効果的だ。近距離立ちS、立ちHSは固め、連続技の中継に使っていこう。

ZAPPA
ザッパ



剣憑依時の通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）
S	Dm 36 / G 立／屈／空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 22 / G 屈／空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 26 / G 立／空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立／屈／空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4
HS	Dm 35×2 / G 立／屈／空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 39×2 / G 立／屈／空 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 32 / G 立／空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3 / FR	Dm 29、15 / G 立/空、屈/空F※1 / RC / Tg 3.8 / Lv 4、2





※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ。※1　一段目の終わりのガードは立／屈／空F

必殺技　落ちといてください　剣憑依時→↓↘＋HS

Dm	40	G	立／屈／空F	RC
Tg	2.5／6	Lv	4	FR



必殺技　近づくと逝きます　剣憑依時→↘↓↙←＋HS

Dm	30×2	G	立／屈／空F	RC
Tg	2／4.8	Lv	5	FR



必殺技　痛そう、っていうか痛い→追加攻撃　剣憑依時↓↘→＋S→HS

Dm	20→45	G	立／屈／空F	RC
Tg	2.5／6→3／7.2	Lv	4→3	FR



そのまま帰ってこないで下さい／幽霊を回転させて飛ばす飛び道具。Sは直進し、HSは放物線を描く。Kは地面に3回バウンドすると消え、ジャンプの高度が高い位置で出すほど飛距離が延びる。DはK、S、HSの軌道を同時に放つ。優先度はS、HS、Kの順で低くなり、幽霊の数が少ないと低いものから出なくなる。

ヒットすると相手に幽霊が取り憑き「不幸モード」が発動。バナナ、鉢植え、ゴルフボール、いずれかの攻撃アイテムがランダムで発生し、アイテムが4回出るとこの状態は終了。この技とジャンプ、しゃがみHSを出した後は、攻撃先に幽霊が停滞する。そして約1.6秒経過した後に停滞位置へ行くと回収できる。また、一定時間以上たつと自動で戻ってくるぞ。

■剣憑依通常技／近〜遠距離立ちS、しゃがみHS、ジャンプSは本作からジャンプキャンセル可能となり、技を振りやすくなった。遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみHSは空中ガード不可能に。

遠距離立ちSと立ちHSはリーチ、判定に優れたけん制技。しゃがみSは発生の早い下段技。→＋HSは中段だったものが中→下段の2段技に変更。ガード崩しで使いやすい上に、ガード後も有利な状況となる高性能な技だ。しゃがみHSは2段技になり、ダメージが大きく、連続技の中継に適した技となった。ジャンプSも空中連続技の中継に重宝する。ジャンプHSは判定の強い跳び込み技で、攻撃動作が終わった直後にフォースロマキャンが可能。ジャンプの昇りで出せば中段にもなるぞ。

落ちといてください（霊魂＋1）／剣を前斜め上に飛ばす技。出始めから攻撃発生後まで無敵が続き、ヒット時は相手を浮かす。13〜16フレーム目にフォースロマキャンが可能。カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長く、大ダメージの連続技を狙える。立ちPやジャンプHSをガードさせた後に、投げとの二択で使うのが効果的だ。なお、ガードされたときのスキは大きいので、ロマキャン、フォースロマキャンと併用したい。

近づくと逝きます（1ヒットにつき霊魂＋1）／高めの打点で剣を振り回す2段技。1ヒットごとに霊魂が一つ増え、2段共によろけを誘発。カウンターヒット時はダウンを奪える。攻撃範囲が広く、ガードされても有利な状態を保てるので、けん制に便利。



ラオウ憑依時の通常技※

	立ち（近距離）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（遠距離）	立ちD
S	Dm 40 / G 立／屈／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 36 / G 屈／空F / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 35 / G 立／空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 36 / G 立／屈／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 30 / G 立／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 4
HS	Dm 48 / G 立／屈／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 68 / G 屈／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 45 / G 立／空 / RC / Tg 3.8 / Lv 4	Dm 76 / G 立／屈／空F / RC / Tg 3.8 / Lv 5	











※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ

必殺技 ダークネスアンセム→追加攻撃　ラオウ憑依時⬇⬊➡＋S→P

Dm	35×2→50	G	立／屈／空F
Tg	2／3.6→2／3.6	Lv	4→4



必殺技 ラストエドガイ　ラオウ憑依時⬇⬋⬅＋S

Dm	100	G	立／屈／空F
Tg	3／7.2	Lv	5



覚醒必殺技 ベロウズマリス　ラオウ憑依時➡⬊⬇⬋⬅➡＋S

Dm	40×10	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	5



痛そう、っていうか痛い（霊魂＋1）→追加攻撃（霊魂＋3）／体を剣で串刺しにしたまま突進する。相手にヒットorガードさせると、剣が相手の背後に回り込み、ここでHSを押すと追加攻撃が出る。なお、突進攻撃の持続の最後の部分が当たった場合は、このモーションに移行しない。突進部分がカウンターヒットすれば、よろけを誘発するので追加攻撃が連続ヒットする。追加攻撃は硬直が長いので、突進部分で止め、後方ジャンプHSや➡＋HSで中段攻撃を仕掛けたり、下段のしゃがみSでガード方向を揺さぶっていくのが基本だ。

■ラオウ憑依通常技／本作ではしゃがみSの硬直が短くなり、ガードされても有利に。また、立ちHSの発生が早くるなど、通常技は強化の傾向に。

遠距離立ちSや立ちHSはリーチが長く、メインのけん制技に使う。➡＋HSはリーチが長く、ダウン復帰不能時間が長いので、けん制や連続技で活躍する。しゃがみSは発生の早い下段で、ガード崩しに役立つ上、ガードされても有利なので攻めを継続できる。中段のダストは発生が早くガードされても有利という強力な崩し技。似たモーションを持つ下段のしゃがみHSと併用すると効果的。ジャンプHSは跳び込みに使おう。

ダークネスアンセム→追加攻撃／電撃状の球体を目の前に停滞させ、追加攻撃で球体を飛ばす。本作では、ヒット数がダークネスアンセムが3→2、追加攻撃が2→1と、1ずつ減ったが、使い方は相変わらず。追加攻撃は遠距離から出して盾に使う。ダークネスアンセムはガードされても有利なので、接近戦で出すのが有効。ダウン復帰不能時間が長いので連続技にも使えるぞ。

ラストエドガイ／腕を武具に変化させ突き上げる技。発生が4フレームと非常に早い上、攻撃発生後まで無敵が続く。攻撃範囲が広く攻撃力も高いので、割り込み、連続技、対空などさまざまな場面で役に立つ。なお、硬直中は被カウンターヒット判定。地上ガードされると反撃確定なので、ロマキャンとセットで使用した方がいい。

ベロウズマリス／ラオウの前面をすべてカバーする無数の雷球を放つ。主に立ちHSヒット時や、相手の残り体力が少ないときにケズりでK.O.する際に使う。密着した相手には当たらないので注意。

ZAPPA ザッパ





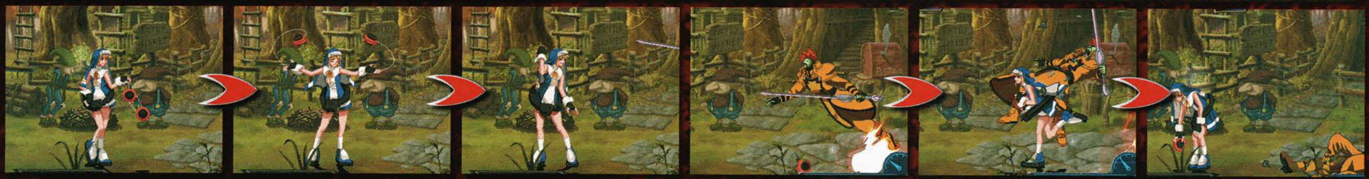
BRIDGET

ブリジット



少女と間違う外見だが、これでもりっぱな男の子。HS攻撃がすべて設置系の、YOYOを操作する特殊なテクニカルキャラだ。YOYOと空中制御できるローリング移動を駆使して、トリッキーに立ち回れ！

登 場 時 演 出



各 種 移 動



サイクバースト



一撃必殺準備



ジ ャ ン プ



ダウン復帰



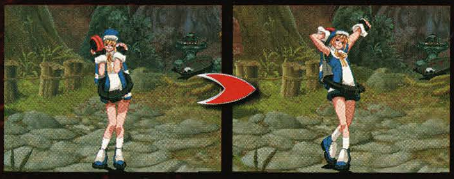
各 種 ガ ー ド



各 種 や ら れ 状 態



挑 発



敬 意



気 絶



よ ろ け



勝 利 時 演 出





	P	K	S	D
立ち(近距離)	Dm 12 / G 立/屈/空F / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 22 / G 立/屈/空F / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 22×2 / G 立/屈/空F / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 17 / G 立/空F / Tg 2.6 / Lv 3 / RC
しゃがみ	Dm 8 / G 立/屈/空F / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 12 / G 屈/空F / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 30 / G 立/屈/空F / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 32 / G 屈/空F / Tg 3.8 / Lv 4 / RC / FR
ジャンプ	Dm 16 / G 立/空 / Tg 1.4 / Lv 1 / RC	Dm 20 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 2 / RC	Dm 26 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 16×3 / G 立/空 / Tg 2.6 / Lv 2 / RC
レバー入れ(遠距離)	Dm 30 / G 立/屈/空 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 40 / G 立/空F / Tg 2.6 / Lv 4 / RC	Dm 46 / G 立/屈/空F / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 34 / G 立/屈/空F / Tg 2.6 / Lv 3 / RC



※写真、データは➡＋S　※写真、データは遠距離立ちS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Dm	Tg	G	Lv	
25	2.6	立/屈/空	3	RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv	
48	—	45	—	RC



空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm	Tg	G	Lv
55	—	110	—



特殊技

↘＋P

Dm	Tg	G	Lv	
24	2.6	立/屈/空	3	RC



特殊技

ジャンプ中⬇＋S

Dm	Tg	G	Lv	
28	2.6	立/空	3	RC



■地上攻撃／HS攻撃がYOYOの配置＆引き戻しと特殊な仕様になっているブリジット。その分、通常の打撃技は数が少ないので、技ごとの特徴をつかんで、状況に合った技を選択する必要がある。

中間距離のけん制は、遠距離立ちS、しゃがみS、➡＋S。遠距離立ちSは主力技で、地上の相手に有効。これをキャンセルしてYOYOを配置するのが基本だ。しゃがみSと➡＋Sはジャンプ防止を兼ねたけん制用。前者は地上の相手にも当たるので、どの状況にも対応しやすい。後者はスキが大きいが、リーチが長く、カウンターヒット時は壁バウンドを誘発するので状況によっては追撃可能。

対空は上半身無敵のある➡＋P。【➡＋P→➡＋S】から空中連続技につなぐのが基本だ。一方、下段攻撃には↘＋Pを合わせるといい。出した瞬間から下半身無敵がある上、カウンターヒット時はよろけを誘発する。YOYO引き戻しも可能なので、状況により使い分ければ闘いを有利に進められるぞ。

■空中攻撃／ジャンプKは下に強く、めくりも狙える跳び込みの主力技。ジャンプPはスキが小さいので昇りで出して、空対空に使うといい。ジャンプSと⬇＋Sは、主に空中連続技に活躍する。ジャンプ⬇＋Sはカウンターヒットでよろけを誘発できるのでそれを狙ってもいい。ただ、本作からめくり判定が無くなったので注意。ジャンプDは今作で強化。めくり判定は健在で、ヒット時はダウン復帰可能でダウンさせる。ガードされると若干不利だが、高さを調節して3ヒット目を低めにヒットさせれば、➡＋Sから空中連続技を決められるぞ。

■システム共通技／ダストはリーチが短く見切られやすい。足払いは、攻撃発生がそこそこ早く、リーチがあるので、ガトリングの締めや連続技のつなぎに最適。また、一瞬だけ下段攻撃を避けられるので、立ち回りでも活躍するぞ。通常投げは威力は低いが、相手のガードを簡単に崩せる。その後の状況は、密着で起き攻めをすることができるぞ。

BRIDGET
ブリジット



必殺技	YOYO配置	HS（空中可）
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	YOYO引き戻し	YOYO配置後に HS（空中可）
Dm	40	G	立／屈／空
Tg	—／2.4	Lv	4



必殺技	ロジャーラッシュ	YOYO配置後に ↓↘→＋HS
Dm	36×3	G	立／屈／空
Tg	2／1.2	Lv	4



必殺技	ジャッグ ド ロジャー	YOYO配置後に ↓↙←＋HS（空中可）
Dm	20×3	G	立／屈／空
Tg	2／1.2	Lv	3



必殺技	ロジャーハグ	YOYO配置後に →↓↘＋HS
Dm	30	G	立／屈／空
Tg	2／1.2	Lv	4



必殺技	ローリング移動	YOYO配置後に ↓↙←＋K（空中可）
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	ロジャーゲット	YOYO配置後に ←↓↙＋HS（空中可）
Dm	20（、20）	G	立／屈／空F（、屈／空F）
Tg	2／1.2（、2／1.2）	Lv	3（、3）



※（　）内は高空版時限定の２段目の性能

必殺技	YOYO配置（ダウン中）	うつぶせダウン中HS
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	キックスタート マイ ハート→停止／発射	↓↘→＋K→P／K
Dm	30、停止40、発射50	G	立／屈／空F
Tg	—／7.2、停止：—／1.2、発射：—／7.2	Lv	4



※停止はロマンキャンセル不能

YOYO配置／YOYOを投げて配置する技。空中では8方向、地上では5方向、それぞれレバーに対応した方向に投げて配置する。ただし、後方配置は、YOYOを後ろに投げた後、地面をすべるように前方に移動。後方斜め上配置は、YOYOが弧を描きながらゆっくり前方に移動する。なお、配置するときのYOYOに攻撃判定は無く、投げる動作には若干だがスキがある。主力になる前方配置は、ほかの配置よりスキが大きいので覚えておこう。

YOYO引き戻し／配置されたYOYOを引き戻す技（空中可）。戻ってくるYOYOに攻撃判定があるが、ブリジットが攻撃をガードorくらうと攻撃判定が無くなる。HSボタンを押しっぱなしでタメが可能で、ボタンを離すか一定時間経過で引き戻す。

ロジャーラッシュ／配置したYOYOがクマのロジャーに変身。回転しながら一定間隔でパンチを繰り出し、ブリジット目指して移動する技。このクマは最大3回まで当たり、ヒット時は相手がよろける。一定時間の経過後、ブリジットがクマを回収する、ブリジットかクマ自身が攻撃をくらう、以上のいずれかで消える。

ジャッグ ド ロジャー／配置してあるYOYOが刃のついたクマに変身。ブリジットを目指し、ゆっくりと移動しながら攻撃する技（空中可）。3ヒット技で、一定時間の経過、ブリジットが回収する、3ヒットの攻撃をヒットorガードさせる、以上のいずれかで戻ってくる。このクマ自身は無敵で、ブリジット自身が攻撃されても消えない点が強みだ。

ロジャーハグ／配置してあるYOYOがマーカーに変身、一定時間追尾して、当たると相手に張り付く。相手に触れると貼り付き、ヒット時はダメージを与える。貼り付いた後は、ローリング移動がこのマーカーを目指して進むほか、通常と同様、引き戻しやクマ関連の必殺技も可能だ。

ローリング移動／配置してあるYOYOに向かって、ブリジットが身体を丸めて移動する技。移動中は空中ガード不能だが、フォルトレスや攻撃でキャンセルできる。なお、地面に着地するまでに、もう一度（合計2回）出すことができる。

ロジャーゲット／配置してあるYOYOがクマに変身、ボディプレスで攻撃する。YOYOの位置が高い場合、クマがボディプレス→ヘッドスライディン



必殺技	スターシップ		→↓↘＋P（空中可）
Dm	地上22×4、空中18×3	G	地上：立／屈／空F、空中：立／屈／空
Tg	地上2／2.4、空中2／3	Lv	地上3、空中2



※空中発動時はフォースロマキャン不能

覚醒必殺技	俺とキルマシーン		YOYO配置後に→↘↓↙←→＋HS
Dm	25×12	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	3



覚醒必殺技	ループ ザ ループ		→↘↓↙←→＋S
Dm	20×7、60	G	立／屈／空F、立／空F
Tg	—	Lv	5



覚醒必殺技	メンテナンス中の悲劇		←↙↓↘→←↙↓↘→＋S
Dm	24×16	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	1



一撃必殺技	シュート ザ ムーン		↓↘→↓↘→＋HS
Dm	全体力	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	—



グと２段攻撃する技になる。ボディプレスは立ちorしゃがみガード可能だが、ヘッドスライディングは下段判定になっている。スライディングの移動距離は、技発動前のYOYOの配置位置が高いほど、移動距離が長くなる。このクマは攻撃をくらうか、ブリジットが攻撃をガードorくらうと消える。

キックスタート マイ ハート／地面に転がしたYOYOに乗って、突進しながら攻撃する技。レバーの左右である程度移動スピードを調整できる。

派生技の停止は、急停止したときに生じる火花で攻撃する技。近距離ならば連続ヒットする。先端を当てるように出せばけん制にもなるぞ。

もう一つの派生技である発射は、前方にジャンプしてYOYOを振り回しながら攻撃する技。技後のスキが大きいため、ガード後や技の前半部分をヒットさせせると反撃を受ける。空中ガード不能なので、跳んでいる相手によく当たる。

スターシップ／自分の周囲にYOYOを振り回す技。攻撃発生が早く、出した瞬間から無敵がある。割り込みや起き上がりに活躍する無敵技だ。

俺とキルマシーン／配置してあるYOYOが炎をまとった自転車に乗るクマに変身。クマはブリジット目指して移動しながら攻撃、ヒット時は相手をダウン復帰不能で浮かす。クマは完全無敵で、一定時間経過or12回当たると消える。ブリジットにも発動の瞬間から若干の無敵があるので、つぶされることは無い。クマをガードさせつつ、ブリジットが→＋Kと下段の二択を迫る戦法が強力だ。

ループ ザ ループ／YOYOを前方で連続して振り回した後、上空から巨大なクマを落下させる技。発生から少し経過すると無敵がある。ただ、ゲージを使うなら、ロマキャンを使った連続技の方が威力が高いので、出番は少ないだろう。

メンテナンス中の悲劇／前方斜め上に連続して小爆発を引き起こす技。その反動でブリジットは大きく後方に吹き飛ぶ。小爆発は空中フォルトレス可能だが、発生が早いので対空技として使える。発生の瞬間からブリジットが空中判定になるため、起き上がりに出してみるのもいいだろう。

シュート ザ ムーン／YOYOを前方に振り回して攻撃する一撃必殺技。ヒット時は相手をはるか上空に吹き飛ばして月にたたき付ける、豪快な技だ。

BRIDGET
ブリジット





ROBO-KY

ロボカイ

動きは鈍重なものの、全キャラ中でも屈指の攻撃力と防御力を持つキャラ。電力ゲージや温度計など独自システムが多く、使いこなすのは難しいが、理解すれば多彩な攻めを展開できるはずだ。



登場時演出



各種移動



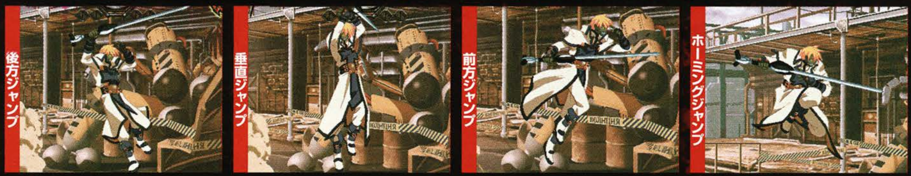
サイクバースト



一撃必殺準備



ジャンプ



ダウン復帰



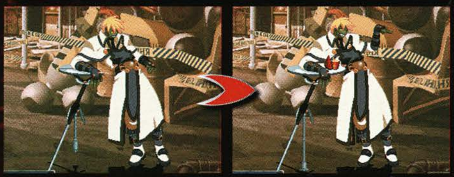
各種ガード



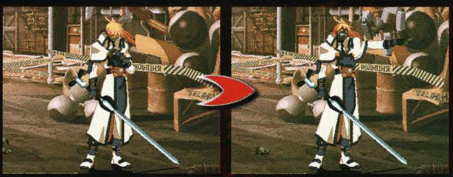
各種やられ状態



挑発



敬意



気絶



よろけ



勝利時演出





	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	Dm 25 / G 立/屈/空F / RC / Tg — / Lv 3	Dm 16 / G 屈/空F / RC / Tg — / Lv 1	Dm 30 / G 立/屈/空F / RC / Tg — / Lv 4	Dm 41 / G 立/屈/空F / RC / Tg — / Lv 5 / FR	Dm 15 / G 立/空F / RC / Tg — / Lv 3
しゃがみ	Dm 18 / G 立/屈/空F / RC / Tg — / Lv 2	Dm 12 / G 屈 / RC / Tg — / Lv 2	Dm 34 / G 屈/空F / RC / Tg — / Lv 3	Dm 50 / G 立/屈/空F / Tg — / Lv 4 / FR	
ジャンプ	Dm 20 / G 立/空 / RC / Tg — / Lv 2	Dm 22 / G 立/空 / RC / Tg — / Lv 2	Dm 30 / G 立/空 / RC / Tg — / Lv 3	Dm 28 / G 立/空 / RC / Tg — / Lv 3	Dm12×12 / G 立/空 / RC / Tg — / Lv 1
レバー入れ（遠距離）	Dm 55 / G 立/屈/空F / Tg — / Lv 5		Dm 38 / G 立/屈/空F / RC / Tg — / Lv 4	Dm [Lv1] 12、[Lv2] 30、[Lv3] 50 / G 立/屈/空 / Tg — / Lv [Lv1] 1、[Lv2] 2、[Lv3] 3 / FR	

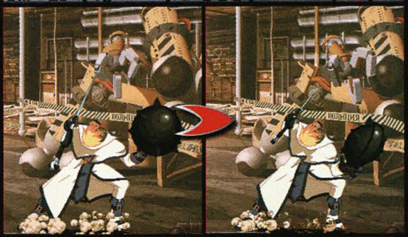


※写真、データは➡＋HS

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

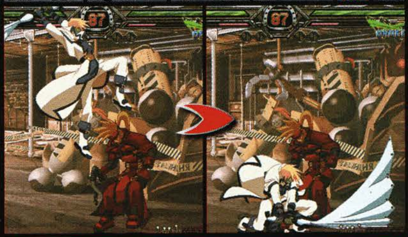
Dm 25 / Tg — / G 立/屈/空F / Lv 3 / RC



通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 60 / Tg — / G 45 / Lv — / RC



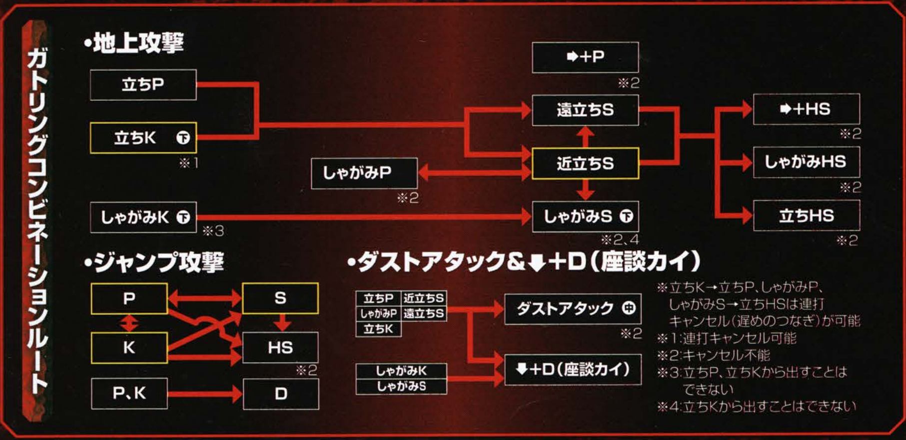
空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Dm 60 / Tg — / G 110 / Lv —



ガトリングコンビネーションルート



温度が上昇する行動

バックステップ、痛カイ撃	+4.5℃
ジャンプHS、喰らっとくカイ?、Lv2～3町内カイばーげん	+9℃
しゃがみK	+10.8℃
Lv1カイ幕ホームラン、Lv1カイ現象	+13.5℃
Lv1町内カイばーげん	+18℃
➡＋P	+22.5℃
駄目な奴は何をやっても駄目	（動作中、上昇し続ける）
ガード	0、+1、+2、+4、+10℃※1

温度が低下する行動

自然放熱	毎秒-2.4℃
ダッシュ	毎秒-2.7℃
Lv1～2➡＋HS	-13.5℃
Lv3➡＋HS	-18.9℃
駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突き	-30℃、-100℃※2
オーバークロック時、一撃必殺準備後	毎秒-54℃

※1:左から順に、ガードした技の攻撃レベルが1～5の場合
※2:ヒット時の温度が98～99℃の場合

■地上攻撃／遠距離立ちSはリーチが長く、カウンターヒットでダウンを奪うけん制の要。下段かつ突進力があり、接近に便利なしゃがみKと合わせて使うのが基本。しゃがみSは通常ヒットでダウンを奪う。しゃがみDの代わりに、連続技の締めに使う。立ちHSは発生が1フレーム遅くなったが、カウンターヒット時はよろけを誘発するので暴れで出すといい。フォースロマキャン可能なので、セットで使えばリスクが低い。➡＋HSは、Lv2～3の発生が遅くなったが、フォースロマキャン可能。元々ガードさせて有利だが、これを使えば打撃と投げの二択を仕掛けられる。立ちKは連打が利く下段で、連続技の始動や接近戦の固めに。立ちPはガードさせて7フレーム有利なので、立ちKから連係させるのが効果的。そのほか、空中に居る相手に強い置き対空のしゃがみHSも使おう。

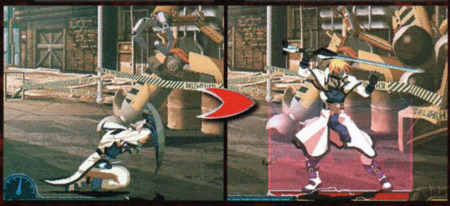
■空中攻撃／横に強く、連打が効くジャンプPを空対空に、カウンターヒットでバウンドを誘発するジャンプSを跳び込みに使う。横方向にリーチの長いジャンプHSはけん制に。ジャンプDはダメージが高いので連続技に組み込もう。滞空時間が長いので、移動手段にもなる。

■システム共通技／空中投げに壁バウンド効果が付き追撃可能に。ダストはダメージが大きく強力だ。

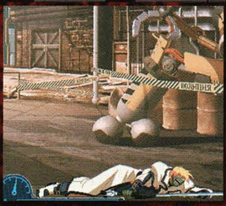
■温度計の仕組み／電力ゲージの横にある計器が温度計。温度は特定の行動で上昇、低下し、温度が上昇すると、それに応じて➡＋HSの性能が3段階に変化。98～99℃時のみ、駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突きが強化される。温度が上がるとロボカイの顔色が赤く変色。100℃以上になると熱暴走を起こし、爆発してダメージを受ける。温度は、行動による上下が随時計算されるが、温度計のメーターの上昇速度は一定であり、温度の上がる技を連続で出してもその速度は変わらない。



必殺技	座談カイ	しゃがみD	RC
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



必殺技	特殊起き上がり	ダウン中P・K同時押し	RC
Dm	—	G	—
Tg	—	Lv	—



※写真はうつぶせダウン時に発動したときのもの

必殺技	痛カイ撃	一定距離ダッシュ後にPorKorSorHS	RC
Dm	50	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	5



必殺技	カイ現象	↓↙←＋S	RC
Dm	【Lv1】30、【Lv2】40、【Lv3】50	G	立／屈／空F
Tg	—	Lv	【Lv1】3、【Lv2】5、【Lv3】5

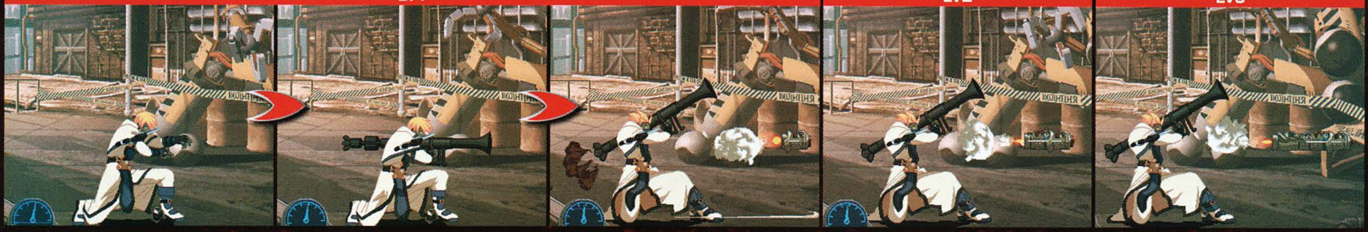


必殺技	カイ電波	密着して→↘↓↙←＋K	RC
Dm	8×n、35	G	70
Tg	—	Lv	—



必殺技	喰らっとくカイ？	↓↘→＋S	
Dm	【Lv1】10×3、【Lv2】14×4、【Lv3】18×5	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	2

Lv1 / Lv2 / Lv3



必殺技	町内カイばーげん	空中で↓↘→＋S	
Dm	【Lv1】20、【Lv2】60、【Lv3】75	G	立／屈／空
Tg	—	Lv	【Lv1】2、【Lv2】3、【Lv3】5

Lv1 / Lv2 / Lv3



電力ゲージの仕組み／電力ゲージはほかのキャラのテンションゲージに相当し、目盛りの数と色でゲージ量が判別できる。1目盛りが10%で、目盛りの色が、赤＝25%未満、緑＝25%以上、青＝50%以上となる。内部では1%単位で細かく計算され、10%に達するごとに、目盛りが一つ増減する仕組みだ。電力ゲージが増減する行動は、座談カイの充電マットの上に居る間、攻撃以外のアクティブプレイ中、痛カイ撃ヒット後の充電動作、相手のテンションゲージが1%以上のときにカイ電波ヒットで増加。ネガティブペナルティやオーバークロック中の自爆で減少となっている。また、目盛りの数に応じて電力ゲージ対応技のレベルが上昇し、性能が3段階に変化。1目盛り未満でLv1、1目盛り以上5未満でLv2、目盛り5以上でLv3に変化する。なお、電力ゲージ対応技は喰らっとくカイ？、町内カイばーげん、カイ幕ホームラン、カイ現象、カイ電波（レベル変化無し）の五つで、Lv2以上を使用するとゲージを1目盛り消費する。

特殊起き上がり／ダウン時間を1秒延長させる。受付時間は短めで、ダウン追い打ち後はくらわない。本作では使用すると自分の電力ゲージが5%減少し、相手のテンションゲージが5%増加する。

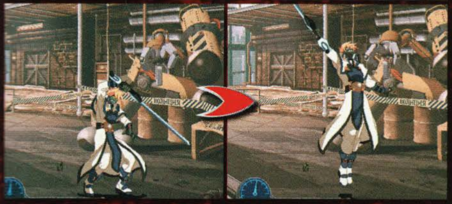
座談カイ／地面に充電マットを敷く。上に乗ると、電力ゲージが少しずつ増加。ほかのキャラが乗った場合は微量だがテンションゲージが増える。

痛カイ撃／一定距離ダッシュしてからタックルする技。攻撃発生前から無敵状態になり、ヒット時は浮かせてダウンを奪い、ゲージためモーションに移行。硬直が短く、ガード時は五分の状態となる。また、ゲージためモーションは動作直後から、移動、ガード以外の行動でキャンセル可能だ。

カイ現象／下半身が騎馬状に変化し、突進する技。Lvが上がるごとに発生が早くなり、移動距離は2、3倍と強化される。本作ではLv2、3の硬直が増え、硬直差がLv1：＋2。Lv2：＋5。Lv3：＋8となった。とはいえ、有利であることに変わりは無い。

カイ電波／相手のテンションゲージを吸収する投げ技。相手のゲージ量が多いほど、吸収量、ヒット数、威力が上昇し、最大14ヒットする。本作では50%の基底ダメージ補正が付いたが、ロマキャンからの連続技の威力はそれでも十分に高い。

必殺技	カイ幕ホームラン	→↓↘＋HS	RC
Dm	[Lv1] 30、[Lv2] 30、50 [Lv3] 16、50	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	[Lv1] 3、[Lv2] 2、4、[Lv3] 5



覚醒必殺技	カイ心の一撃	Lv3カイ幕ホームラン初段ヒット時に自動発生	RC
Dm	30、110	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	5



覚醒必殺技	駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突き	↓↘→↓↘→＋S（連打）→↓↘→＋S	RC
Dm	6×n、75（95）※	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	4、5

駄目な奴は何をやっても駄目 / 追加頭突き



※（　）内の数値は温度が98～99℃時に発生したときのもの

覚醒必殺技	限カイらばーず	↓↘→↓↘→＋P	RC
Dm	―（12×27）※	G	立／屈／空
Tg	―	Lv	1

発動～オーバークロック状態 / 熱暴走



※（　）内の数値は熱暴走時のもの

一撃必殺技	13カイ弾	↓↘→↓↘→＋HS	RC
Dm	全体力	G	立／屈／空F
Tg	―	Lv	5



喰らっとくカイ?／腕を砲台に変化させ、弾を飛ばす。Lvの上昇とともに攻撃判定が大きくなり、ヒット数と飛距離も増加。Lv2は4ヒットで飛距離はLv1の2倍、Lv3は5ヒットで飛距離はLv1の3倍となる。本作ではガードしてもガードバランスが上昇しなくなったが、使い方は変わらない。
町内カイばーげん／空中で腕からミサイルを発射する飛び道具。Lv上昇で弾の軌道が変化し、Lv1は一定距離を進んだ後に落下、Lv2は出始めに相手の位置をサーチし、ある程度ホーミングして飛ぶ。Lv3は一定距離を進んだ後、四つの小さいミサイルに分裂し、相手の居る場所をホーミングする。本作では硬直が2フレーム短くなったが、Lv3は本体がダメージを受けると弾が消滅する。
カイ幕ホームラン／上昇しつつ剣を振り抜く。Lv上昇で攻撃判定、発生が強化され、Lv2以降は発生3フレーム、Lv3は初段ヒット時にカイ心の一撃に移行する。本作では対打撃無敵が無くなり、割り込みには使いにくい。しかし、跳ね返る瞬間にフォースロマキャンでき、自動的にジャンプ属性が付加されるので、失敗時のフォローはできる。
カイ心の一撃／Lv3カイ幕ホームランヒット時の派生技。ヒット後は立ちKや立ちHSで追撃可能。
駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突き／本作では技発動後、Sボタン連打で打撃が延長されるようになり、打撃を継続すると温度がすぐ上昇する。ここで止めた場合はロボカイが有利。追加頭突きは追加コマンド入力で出せ、ヒット時はダウンを奪い、温度-30℃。温度が98～99℃のときに追加頭突きを出すと性能が強化され、ヒット後は壁バウンド＋温度-100℃の効果がある。打撃連打で温度を調整し、強化版頭突きを出すのが理想。
限カイらばーず／頭上に数字が出現し、その間だけパワーアップするオーバークロック状態になる。この状態は、電力ゲージ自動増加、放熱が早く熱暴走を起こさない、ダッシュ速度アップの効果が得られ、頭上の数字のカウントダウンが終わると、自爆して周りに電磁波を発生。自身はダメージを受けダウンする。また、本作では電磁波ヒット時は3、ガード時は約2目盛り電力ゲージを回復する。
13カイ弾／小型ロボカイが出てくる、演出がコミカルな技。一撃必殺技の中では発生は早め。

ROBO-KY
ロボカイ



Background Images

空間に宿る命

背景原画集

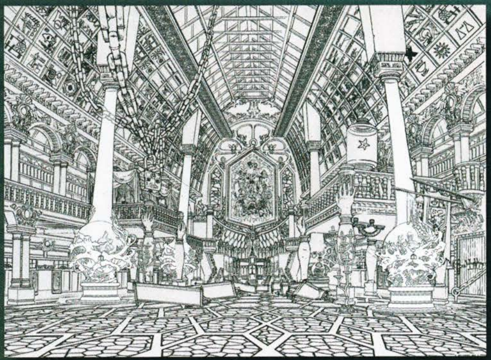
迫力ある対戦シーンを創出するには、キャラクターだけではなくステージ背景も大切な要素となる。その点、GGXシリーズの背景は、こと細かに設定された独特の世界観を支えるものに仕上がっているといえよう。このコーナーでは『GGXX SLASH』で新規に作成された２ステージと、手が加えられた既存ステージの背景原画を眺める旅に出てみよう。

Text:福田柵太郎



FRASCO

文字通り巨大なフラスコが設置されているA.B.Aステージ。大規模な研究が行なわれていたことが容易に推察できる。フラスコの中には生物らしき存在が蠢いているが、原画全体からは無機質で生命感の無い印象を受ける。天井のパネルに描かれた記号に、A.B.A誕生の謎が隠されているのかもしれない。





●設定原画

DESIGNER'S COMMENT

『鶍』の時の物とは完全にコンセプトを一新して、もっと孤独感のあり、なおかつ錬金術の「神秘」さのあるステージにしました。



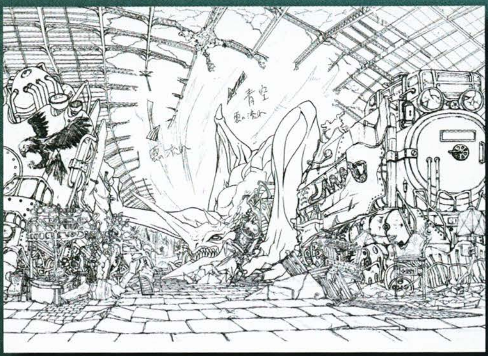
DESIGNER'S COMMENT

８年前の世界ですね。聖騎士団ソルが暴れて壊れまくった感じを出したかったのと、反対されたのですが、どうしても青空の下で戦わせてみたくて空をこのような仕様にしました。どうでしょうか?



AD2172

まさに、ソルの破壊性を表現したステージだ。列車の残骸からも分かる通り、恐らく駅だった施設だろう。背後の怪物との戦いの末に破壊されたのであろう、設備同様に車両の一部も大きくつぶれている。壮絶な破壊の後と、限りなくさわやかな真っ青な空とのコントラストが印象的だ。



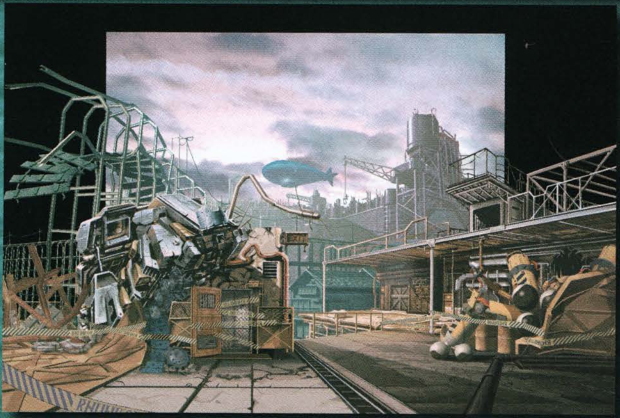
●設定原画

PARIS



カイとソルの対決ステージとして定着した感のあるパリステージ。今回は正面の扉や右壁面の瓦解が進行し、建物の耐震性が懸念される。

ZEPP



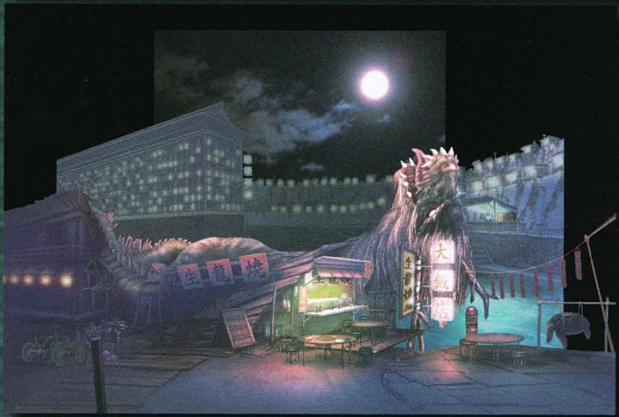
ロボカイのステージということは、ここはロボカイが作られた施設に近い場所なのだろうか？　その答えは床を走るネズミだけが知っている。

MAYSHIP



背景娘の総入れ替えが行なわれたメイシップ。背景通は右端の三人娘の動きに注目したい。手すりに座っている娘が足を組み替える際に……フォー！

CHINA



背景のお手伝い娘に大きな変化は見られないのは残念だが、今夜も紗夢の屋台は大繁盛。綺麗な満月を眺めながら食べる生龍焼は絶品！？

PHANTOM CITY



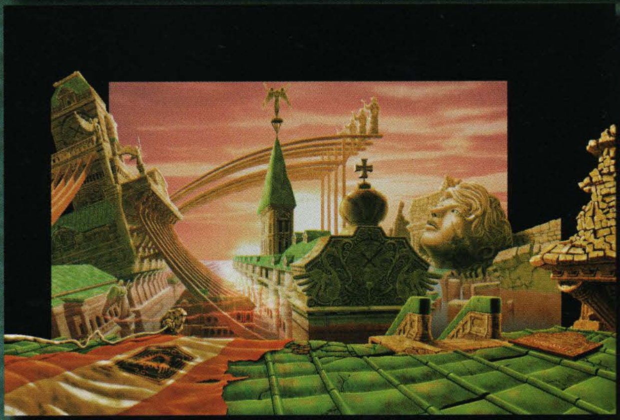
ザッパ（とS子）のステージ。夜のPHANTOM CITYは、水晶が街路灯の役目を果たすようだ。空中に浮かぶ島の位置など、細部が変わっている。

LONDON



積雪という大きな変化を見せたロンドンステージ。左端で雪だるまを作る家族を見て、アクセルも彼女のことを思い出しているのかもしれない。

BABYLON



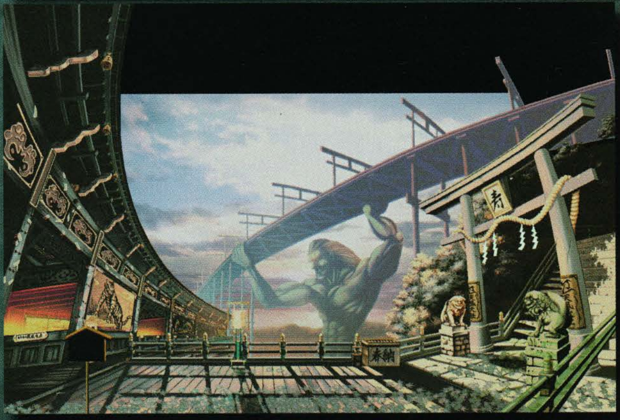
前作では穏やかな日差しの煌くステージだったが、今回は夕日に照らさることとなった水没都市。ワイン色に染まった水中がどこまでも美しい。

VERDANT



ヴァーダントの森も、今回はすっかり秋の気配。焼き芋を作るドワーフおじさんや愛らしいアニマル軍団など、癒し要素がふんだんに盛り込まれている。

COLONY



早朝の日差しが心地よさを感じさせるコロニーステージ。朝の時間帯になったことで、巫女さんたちの活動もより活発になった様子だ。

GROVE



川面が凍り付き、動物たちも寒さに凍えるグローブステージ。どこか物悲しい雰囲気が、テスタメントの孤高のイメージと合っている背景だ。

CASTLE



プレイヤーキャラは、背景に居る巨人ドクロの持つ剣の上で戦っているという設定だ。天蓋から差し込む光量が多くなっている。

HELL



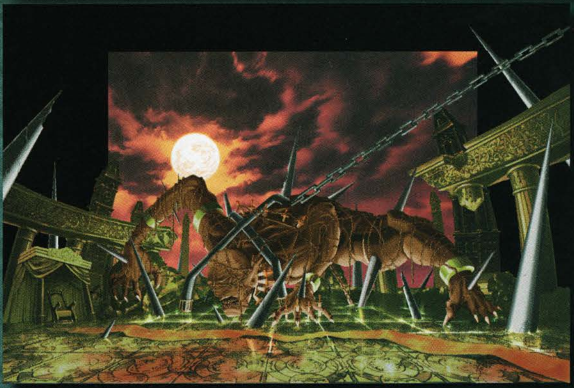
カオティックなイメージのヘルステージ。中央のドクロ岩の目の形が変わっているんだけど……ひょっとして生きてる!?

RUSSIA



漆黒をまとったロシアの市街。背景に新しく描き込まれた三日月とミリアのバッドムーン、果たしてどちらが美しいだろうか。

NIRVANA



地面から突出する巨大な針が数本増加した。縫い付けられた生贄が1体では足らず、さらなる犠牲者を要求しているのかもしれない。

背景スラッシャーズ!

俺たちゃあ背景スラッシャーズ半蔵門支部！背景オブジェクトのオモシロシーンをセレクトし、一挙公開するって寸法だぜ！

ロンドンステージのワンちゃんだな。服を着てとてとてと歩く姿はかわいいぜぇ! 時には後ろ向きに歩き出しちゃうというお利口さん。骨っこあげる!



コロニーステージの清楚な巫女ギャルズ。掃き子とちり子(どちらも仮名)のお掃除コンビネーションは神業なんだぜ! ……って、バイトじゃないよね(泣)。



ヴァーダントの森の動物たちが集まった瞬間をパチリ。エルフ耳っ子は獣使いとして、次々回辺りでプレイヤーキャラに昇格してほしいやね。





郵便受けから顔を出すリスの三連星、もといリスの家族。つぶらな瞳でタイムオーバーまで見詰めてくれ!



デッキブラシで今にも闘い出しそうな快賊団クルー。たなびくスカートでは掃除をしにくいんじゃねえか説。

いや〜、背景って本当にイイものですね☆

ENDING GRAPHICS

―『GGXX SLASH』エンディング紹介―

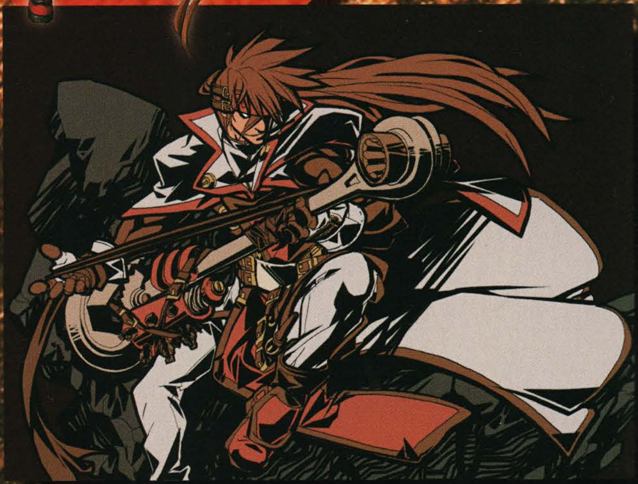
『GGXX SLASH』をクリアすると、使用キャラの１枚絵が表示される。ストーリーこそ流れないが、それが逆にユーザーの想像力をかき立てるのではないだろうか。ここでは、エンディングの原画とグラフィックデザイナー氏のコメントを掲載。双方から何かを感じとってもらえれば幸いだ。

【EDイラストデザイナー】
井上 巧
加藤 勇樹
菊池 政臣
澤川 JAPAN
森 利道
湯之上 司
（敬称略）



聖騎士団ソル

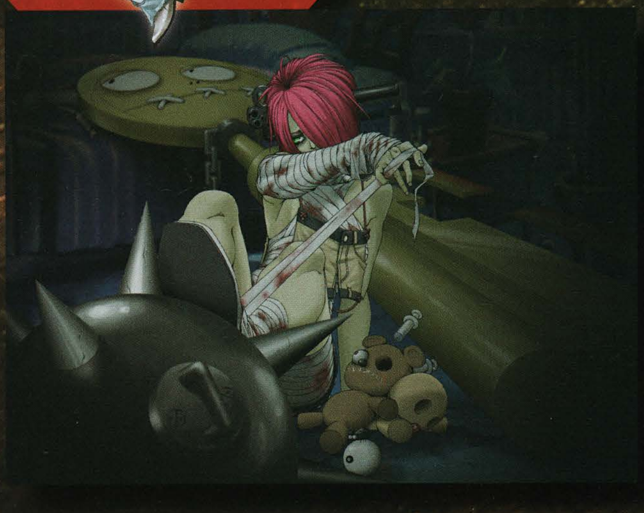
聖騎士団時代のソルは武器を現地調達するとのことなので、その場にある物を使って武器を作ってる雰囲気が出ればと思い、描いてみました。（加藤）





A.B.A

包帯巻き替えてるはずが血だらけ。当初、鍵斧君は違う場所に居たんですが、問題ありだったんでやむなく移動。結果、影に沈んでしまいました。ごめんね。（澤川）





ソル=バッドガイ

火をテーマに描いたのですが、ちょっと中途半端感が出ているかも。主人公だけに、描くのに結構プレッシャーがありました。（森）





カイ=キスク

孤高感をテーマにしたのですが、社内のグラフィッカーに「カイはカッコヨクないと駄目です!」って散々ぱら怒られながら描きました……。(森)





メイ

「対ジョニー戦勝利!!」ってイメージで描いたら、みんなに「ジョニー暁に死す!」みたいに言われてしまいました。効果が思った以上に決まったのでお気に入りです。(井上)





ミリア=レイジ

記憶があいまいです。テンパっていた時のことだと思うのですが……。責任能力ゼロです、お許しを。手抜きっぽくなってしまいましたが、何とか形にはなったかと。(井上)





エディ

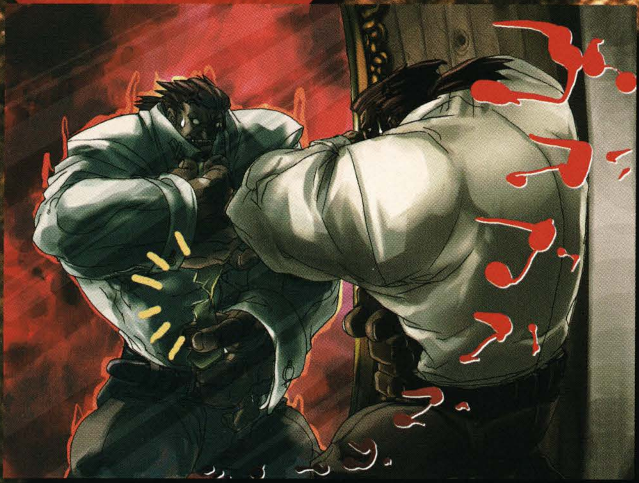
エディは常に出掛けているというイメージで描きました。暗いイメージのつきまとう彼ですが、「いずれ報われるかもよ」という希望を表そうと思い、雪上がりの朝日にしました。(菊池)





ポチョムキン

もう何枚もネクタイちぎって、鬼のような顔になってます。大きい人にチマチマしたことをさせると楽しいかなと。(加藤)





チップ=ザナフ

文庫版の衣装イメージで描きました。某聖騎士団ソルのカラーにもろインスパイア。結構かっこよく描けたかと思うのですが、思ったより不評……ちと悲しいですな。(井上)





ファウスト

袋を今被ろうかという瞬間を絵にしてみました。キャラのイメージはコミカルなんですが、新しい切り口を模索しました。(菊池)





梅喧

少しでも和が感じられるかな、と思い、傘を差してみました。梅喧なら濡れようが服透けようが、気にせず雨の中を歩いてそうですけどね。(加藤)





蔵土縁 紗夢

二度寝し掛け中の紗夢、本当は下着姿が白だったんですがエロ過ぎと言われ、変えちゃいました。もうちょっと元気のいい紗夢にすればよかったかなと思ってみたり。（加藤）





ジョニー

帽子にサングラスというアイテムを描くだけで雰囲気は出せるのに、何を思ったのかサングラス外してました。カッコイイおじ様を描くのはムズカシイ。（湯之上）





アクセル=ロウ

えっと、自分の中では結構ネタキャライメージが強かったのですが、もっとポジティブな感じで格好いいイメージで描けばよかったと後悔しています。（加藤）





御津 闇慈

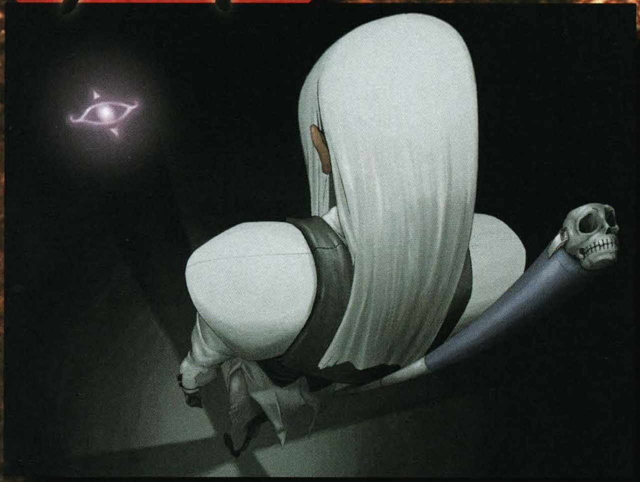
折鶴に乗って俯瞰しているパッと図が頭に浮かんだので、そのままやっちゃいました。今までの自分には無い形だったので実は結構気に入っていたりも……。（井上）





ヴェノム

アメコミが大好きなんで好きなキャラです。カッコつけたら暴走したんでこの構図になりました。自粛です。自分と向き合い精神統一。まぁありかなと。（澤川）





テスタメント

出掛ける前の体を清める的なイメージです。コントラストを重要視しました。どこに行くかは彼に聞いてください。（菊池）





ディズィー

日常をテーマにしたのですが、ちょっとエロいですね……。このキャラとは初期開発からの付き合いなので、結構愛着があります。（森）





スレイヤー

アサシンギルドにしぶしぶ戻ったはいいが、やる気も無いのでさりげなくボスの座を押し付けてるイメージで描きました。（加藤）





イノ

とにかくエロく! すごく構図に無理がありますが、ご愛嬌でカンベンしてください。ちなみに唯一のアニメ調です。(森)





ザッパ

いかついS子。わざとですよ? いろんな意味で怖いからいいんです。ザッパの中途半端な表情に反省。(澤川)





ブリジット

や、最初はロジャーがずれていてもっとエロエロだったんですが……。ストップが掛かりこの形に落ち着き。ブリといえばスパッツ尻なのでアオリ、これにつきますな。(井上)





ロボカイ

遊べるキャラと思ってたら意外と大変でした。完成度は正直イマイチ、ラフはヤリ過ぎと思って直したら、セコい絵になっちゃいました。(湯之上)





森　『#RELOAD』は、かなり完成度が高かったじゃないですか。僕が言うのもなんですが、あれは「奇跡の完成度」だったと思っているんです。だから、その『#RELOAD』に手を入れるということは、相当なプレッシャーを感じていました。『SLASH』が稼働し、肩の荷が下りたという気持ちはありますが、今でも結構ドキドキしてますよ(笑)。
――これからプレイヤーのやり込みと研究でどうなっていくか、ですね。

『#RELOAD』に手を加えるプレッシャー

――開発作業を終え、無事にゲームセンターで稼働し始めた現在の心境をお聞かせください。
岡本　『#RELOAD』は長い間プレイヤーの支持を受けてきたゲームなので、バランスやコンセプトを壊してはならないという気持ちが強くあり、開発中は緊張しっぱなしでしたね、ホント……。まだ稼働開始直後ですが、皆さんプレイしてくれているようで安心しています。

森　毎度ながら、どんな連続技が生まれるか、全部は分からないじゃないですか。『GGXX』でソルのDループが発見されたときは、どうしようかって思いましたよ。「こんな使い方あるのか!!」って感じで(笑)。
――Dループも見付かるまで結構時間が掛かりましたしね。それでは、開発作業で苦労したことは？
森　A.B.Aを『鶍』から『SLASH』に移植する際、パラケルス(※1)を全部最初から描き直したんです。しかも一人で！(笑)　あれは本当に大変でした。それと、実はパラケルスの声は僕が担当したんですが、レコーディングが大変でしたよー。たかが10秒だか20秒のために、2時間くらいかかりましたから。声優さんって大変だなー、って思いました。
――逆に楽しかったのはどんなことですか？
森　絵を描いているときですね。特に、キャラのモーションを考える作業にはやりがいを感じます。モーションって、そのキャラを最も表現できる部分だと思いますので。モーションは何回もやらせていただいていますが、全然飽きないですね。まだまだやりたいです。
岡本　開発中はただただ辛かったんですが……(笑)、ロケテストのアンケートを見ると、カイの空中スタンエッジ・チャージアタックなどがすごく好評で、そういったプレイヤーさんの意見に励まされましたね。
森　それと、今回聖騎士団ソルの声を石渡さんにお願いしたんですが、レコーディングで彼にダメ出しをするのは気持ち良かったですね(笑)。
――今回はディレクターという立場になり、石渡さんにダメ出しをしたと。
森　これまでのシリーズで、石渡にはリテイクの雨あられをくらってましたからね。プチ恨み返しって感じでしょうか(笑)。でも、嫌いってワケじゃないですよ。尊敬してますから(笑)。

Creators of GGXX SLASH

『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』
開発者インタビュー
2005.10.11 新横浜 アークシステムワークスにて

その奥深さと高いバランスで、驚異のロングランタイトルとなった『#RELOAD』から2年半。『SLASH』はどのような思いで生まれたのか？　主要開発スタッフ二人に迫る！

A.B.A＆聖騎士団ソル誕生秘話

――次に、新キャラについてお話をお聞かせください。まずはA.B.Aからお願いします。
森　A.B.Aは家庭用『鶍』で加わったキャラですが、最初のアイデアは二刀流だったんです。片方の武器はリーチが短く、もう片方は長いといった、一長一短の極端な特徴を考えていました。これを原案として石渡と相談を繰り返し、最弱と最強の相反する要素を併せ持つキャラとして生まれたのが、現在のA.B.Aです。ふんどし姿で槍を持った水使いのオヤジも案として挙がっていましたが、こちらはボツになりました(笑)。
　デザイン面ですが、僕はオヤジにしてくれってお願いしたはずなんですけど、上がってきたら女の子になっていたんです。「この鍵なんですか？」って聞いたら、「あ、斧ですよ」っていわれてビックリしました(笑)。
岡本　性能面では、やっぱり諸刃モードのリスク＆リターンのバランスに悩みました。ちょっとリスクが大き過ぎたかなたかな、という気もしますが、はっちゃけた部分は残して正解だったと思います。
　一番苦労したのは容量ですね。本当はもっと滑らかに動くだけのグラフィックがあったんですが、その枚数を削る作業は本当に心が痛かったです。
――続いて、聖騎士団ソルについてお願いします。
森　最初はレイブン(※2)を出す案があったのですが、レイブンを出すならシステムから作り直すような新作の方がいいと思い、断念しました。そこで、以前から人気があった聖騎士団姿のソルを出すことにしたんです。
　チャージシステムは最初から入れようと考えていました。初代『GG』(※3)のソルをイメージし、同作のシステムにあったチャージを持ってきたんです。アクションジャージにフォースロマキャンがあるのは、チャージキャンセルをほうふつとさせたい気持ちからです。
岡本　石渡からは「使いやすいキャラに」と希望されていたんですが……。フタを空けてみると、ものすごく玄人好みのキャラに仕上がってしまいましたね(笑)。
森　使いやすいタイプですと、そもそもソルという確固たるキャラが居ます。新キャラとして出すんだから、徹底的に違うタイプを目指しました。そこで挙がったのが、基本的にリーチが短く、ひたすら「追いかけて殴る」を繰り返すキャラなんです。これにチャージシステムを加え、レベルが上がればリーチが伸びる、と。
岡本　調整面で苦労したのは、レベルと攻撃力のバランスですね。チャージゲージをためる労力に対して、レベルが上がったときにどの程度の見返りを持たせれば妥当なのか。そのバランスがすごく難しくて、かなりやり込まないと分からず、本当に悩みました。
　一番もめたのが、Lv3のタイランレイブ Ver.Ωですね。最初はゲージ8割くらい減ってたんですが、無敵技で割り込まれて8割持っていかれるのはキツいかなと考え直しまして、今の威力に落ち着きました。
――聖騎士団ソルには一撃必殺技がありませんが？
森　オールガンズブレイジング(※4)を入れるかどうか悩んだんですよ。でも、岡本からガンブレイズをどうしても入れたいという提案がありまして。
岡本　オールガンズブレイジングって、すごくカッコイイじゃないですか。あれを普通の必殺技として立ち回りから使用できるようにしたかったんですよ。
森　隠し覚醒必殺技のドラゴンインストール：殺界でやりたい演出もあったので(※技表参照)、聖騎士団ソルは最初から一撃必殺技無しで考えていました。

初代『GG』のソルをイメージしつつも徹底的に違うタイプを目指しました

『#RELOAD』は奇跡の完成度 でも、それをあえて変えたかった

旧キャラ調整の方向性は？

──旧キャラの新技追加や調整については、どのような考えがあったのでしょうか？

森　本作ではシステムを変えられないという前提があったんですが、やはり新作としての発売なので、何とかして前作との違いを出したい。全キャラ微妙に闘い方を変えるというコンセプトは、最初からありました。

ロケテストのアンケートで元に戻してほしいとの意見が多かった「投げ仕込み」や、ソルの「Dループ」にしても、あくまで『#RELOAD』でのものですよね。それをあえて変えたいという気持ちがあったんです。もちろん、投げ仕込みはあまり保険をかけた動きをしてほしくない、という考えもあります。

岡本　全体的には、お手軽にダウン確定〜起き攻めという状況をできるだけ無くす方向で調整しました。スレイヤーのジャンプDや、ミリアのジャンプHSなどがそれですね。後は、「研究すれば伸びる要素」をなるべく多く取り入れようと考えて調整しました。

Dループの削除は、3年もやっているのでもういいだろ、という意味も含めて（笑）。ただ、無くして終わりだと面白くないので、代わりの技は追加するつもりでした。最初は「ヒザブリンガー」という技がありましたね。

森　そんなのあったねー。忘れてたよ（笑）。

岡本　ボタンをタイミング良く離すと、ヒザで攻撃した後にブリンガーが出る技だったんですが、すごく不評でした（笑）。操作性に問題がある上、簡単にループができてしまったので。そこで出てきたのが、現在のサイドワインダーです。簡単に連続技を伸ばせてもつまらないので、クリーンヒットという形にしました。

森　旧キャラの新技で最初に完成したのは、闇慈の臨ですね。『#RELOAD』をメインで制作した鈴木から、新作を作るんだったらこの技は絶対に追加してくれ、との依頼があったんです。基礎を作ったスタッフの依頼だけあって、うまくマッチしたと思います。

岡本　そういえば、ポチョムキンには「空中前入れP」が長い間入っていましたね。横に少し突進する技なんですが、あまりにも不評でボツになりました。

森　ポチョムキンはかなりの部分を調整しようと検討しましたが、結局は現在の形に落ち着きました。投げキャラって、変にいじるとすごく文句が出てきてしまうので難しいんですよ。安易な移動技を入れないのは大前提として、使える技は絶対不評と思ったので、「使い方によっては有効」ぐらいの微妙な技を入れるようにしました。ジャッジガントレッドも最初はガードを弾く技だったんですけど、ポチョムキンバスターと用途がかぶることもあり、廃止になりました。

それと、ジョニーのジャックハウンドは最初、ヒットさせると相手からコインが落ち、拾うとコインの数が増える技だったんです。一応、彼は快賊団ですし（笑）。その後、レベル対応なども考えましたが、結局今の形に落ち着いています。本当に調整が難しい技でしたね。





TOSHIMICHI MORI

森 利道　ディレクター。企画、グラフィックチーフ、聖騎士団ソルとA.B.Aのコンセプトデザイン、背景レイアウトなど、あらゆる作業を担当。その雑用レベルは75に達しているとか。

岡本 隆二　本作のメインプログラマーにして、新キャラの実装や旧キャラの調整など、ゲーム内容やバランスの部分にも深くかかわる。森氏へのダメ出し担当としても活躍!?

RYUJI OKAMOTO

やり残したことは毎回ある!?

──本作でやり残したことや、次回作でやりたいことはありますか？

森　毎回全力で取り組んでいますが、やり残しはありますね。でも、だからこそ次回作へのモチベーションが高まるんです。これは永遠に続くと思います（笑）。

岡本　時間があるだけやりたいことは増えるので、悔いが無いということはありませんね。次回作があるなら、今回触れられなかったシステムをいじりたいです。

──それでは、最後に一言お願いします。

森　僕の個人的な意見ですが、2D格ゲーの火は絶対に消したく無いんです。制作側の話になりますが、2D格ゲーって作るのにすごく時間とお金がかかるんです。最初『GGX』をハイレゾ（※5）でやるといったら、周りから「狂気の沙汰としか思えない」っていわれましたから（笑）。それをやり遂げたときのそう快感は、たまらないものがあります。完成した後、「お前らバカだろ」っていわれるようなゲームを作り上げたいんですよ。

それと、岡本大先生より紗夢の絵が気に入らないとダメ出しがあったので、実は全部描き直しています。見比べないと、ほとんど分からないと思いますが……。

岡本　おつかれさまです（一同笑）。

※1：**パラケルス**……A.B.Aの武器にして伴侶（？）。鍵の形をしているが、血液を糧に真価を発揮する戦闘用の斧である。

※2：**レイブン**……『GGX』の小説に登場したキャラで、家庭用『GGXX』のストーリーモードにも少し登場。本シリーズの黒幕である「あの男」の側近で、その頭には角が生えている。

※3：**初代『GG』**……シリーズ第一作である、PS版『ギルティギア』のこと。タメ動作を行なって特定の必殺技を強化する、「チャージ」というシステムがあった。タメ動作は通常技キャンセルで出せる上、一瞬で中断が可能だったので、通常技の硬直を減らすために利用できた（＝チャージキャンセル）。

※4：**オールガンズブレイジング**……初代『GG』のソルの一撃必殺技。低姿勢で相手を通り抜け、画面全体に炎の嵐を巻き起こす。

※5：**ハイレゾ**……High Resolutionの略で、モニタや画像の解像度が高いものの呼称。当時、2Dグラフィックのアーケードゲームは320×240ドットが一般的だったが、『GGX』はその4倍の密度である640×480ドットで描かれた。



『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』開発チーム一同

旧キャラクター変更点リスト Part2

技のコマンドからダメージ、発生フレームといった細かなポイントまで手が加えられた本作。Part2では、ファウストやジョニー、ヴェノムなど7キャラクターの変更点を紹介。

ファウスト

バックステップ：やられ判定が縮小
通常投げ：強制基底ダメージ補正50%が追加
立ちK：硬直9F→11F／攻撃判定が弱体化
遠距離立ちS：硬直25F→28F
しゃがみK：1～2段目が立ちガード可能に／基底ダメージ補正が消失
ジャンプD：気絶値が1.5倍に
➡＋P：発生7F→8F／硬直23F→26F
レレレの突き：発生21F→20F／ヒット時、相手が立ち状態になるように
引き戻し：全体50F→56F／フォースロマキャン対応技に（43～45F目）
声が小さい：移動スピードが上昇／追加入力の受付時間が増加
もう一丁オイッス！：攻撃力70→60／気絶値が2倍に／声が小さいの25F目に入力すると強化版に変化するように
槍点遠心乱舞：ダウン復帰不能時間40F→38F／派生技の入力がボタン離しでは成立しないように／メス乗り中のやられ判定が縮小
くびびよーん：グラフィックが変化／攻撃判定が下に拡大／やられ判定が縮小／発生10F→7F／硬直8F→7F
ぐろーいんぐふらわー：1～6F目に無敵時間が追加／やられ判定が縮小
華だろ？俺、華だろ？：持続8F→6F／硬直19F→13F／やられ判定が縮小／ヒット時、転倒効果が追加／カウンターヒット時の浮きが大きく
後方移動：1～7F目に無敵時間が追加／技終了時に相手側を向くように
極小ジャンプ：新規追加（槍点遠心乱舞中に↙）
何が出るかな？：槍点遠心乱舞はやられ判定が縮小／アイテムにちびロボカイ、ちびポチョムキン、コインが追加／アイテム出現確率が変化、ハンマー……24/128、爆弾……20/128、毒薬……16/128、ちびファウスト……15/128、チョコ&ドーナツ……各14/128、ちびロボカイ……12/128、メテオ……8/128、コイン……4/128、ちびポチョムキン……1/128
チョコ：効果がテンションゲージ増加に（8%増加）
前からいきますよ：攻撃判定が拡大
後ろからいきますよ：攻撃判定が拡大
上からいきますよ：自動的にジャンプ属性が付加されるように／フォースロマキャン対応技に（跳ね返り後14～15F目）
ごーいんぐまいうぇい：硬直着地まで→18F
刺激的絶命拳：ヒット時、ボタン押しっぱなしで天使の位置を選択できるように（選択しなかった場合は必ず天使が出る）

梅喧

基本性能：吹っ飛び中の足元のやられ判定が縮小／前のめりダウン中の全体のやられ判定が縮小／ジャンプ中（主に足元）のやられ判定が縮小
一撃必殺準備：全体64F→84F
近距離立ちS：発生10F→9F
立ちHS：攻撃力44→48／発生11F→10F／持続2F→1F／硬直22F→24F／ガトリングで立ちHSを出せるのが近距離立ちSと➡＋Kだけに
しゃがみK：基底ダメージ補正70%→80%
しゃがみS：遠距離立ちSへのガトリングが可能に
しゃがみHS：攻撃力22×3→18×3／発生8F→15F／硬直15F→8F／ジャンプキャンセルが不可能に／ガトリングでしゃがみHSを出せるのが➡＋Kだけに／ヒット時、よろけ効果が追加／ヒットストップが半分に／1～2段目は相手を引き寄せるように
➡＋K：横方向への移動速度800→920
➡＋HS：攻撃力66→56／ジャンプキャンセルが可能に
空中畳替し：着地硬直12F→14F
懺悔：攻撃ガード時、梅喧側のみヒットストップが2F早く解けるように
回り込み：発動時テンションゲージ増加量2.5→3.8
裂羅：発動時テンションゲージ増加量1.5→2.3／ヒット時テンションゲージ増加量3.6→5.4／硬直31F→33F
妖斬扇：コマンド入力後にレバーを←へ入れ続けると、ボタンの受付時間が8F延びるように
鉄斬扇：2段技に／1段目はフォースロマキャン対応技に（13～14F目）
縛：亀、麟、龍、鳳の4種類から、桜、月、鶴の3種類に／技中に攻撃ボタンで追加攻撃を出せるように
画竜点睛：対投げ無敵時間が消失

蔵土縁 紗夢

空中ダッシュ：行動不能時間4F→6F
通常投げ：攻撃力60→85／強制基底ダメージ補正の追加（投げたとき70%、蹴りが当たったとき50%）
空中投げ：強制基底ダメージ補正50%が追加
立ちK：発生4F→5F／硬直6F→7F
遠距離立ちS：持続3（1）1（1）1F→5F／硬直9F→10F
しゃがみHS：空中ヒット時、相手を引き寄せるように／ダウン復帰不能時間18F→25F
ジャンプS：発生5F→4F
ジャンプHS：発生5F→7F
ジャンプD：持続3（6）6F→3（4）6F／相手の横方向への吹っ飛びが小さく
➡＋K：攻撃レベル2、4→3、3
➡＋HS：自動的にジャンプ属性が付加されるように
龍刃（地上）：攻撃力64→58
龍刃（地上強化版）：攻撃力100→70
龍刃（空中）：攻撃力66→59
龍刃（空中強化版）：攻撃力98→69
龍刃（派生）：攻撃力28→25
龍刃（派生強化版）：攻撃力66→44
逆鱗（地上）、逆鱗（派生、強化版）：出始めの無敵時間が消失
剣楼閣（派生）、剣楼閣（派生、強化版）：自動的にジャンプ属性が付加されるように
百歩沁鐘：気絶値2倍→1.25倍
千里沁鐘：気絶値2倍→1.375倍
千里沁鐘（裏回り）：気絶値2.2倍→1.5倍
跳迅：新規追加（↓↘→＋P、空中可）
激・砕神掌：フォースロマキャン対応技に（3～4F目）

ジョニー

ダッシュ：動作開始直後にジャンプすると勢いが残るように
近距離立ちS：至近距離への攻撃判定が追加
遠距離立ちS：硬直23F→25F
立ちHS：硬直32F→34F
立ちD：発生26F→28F
しゃがみS：硬直10F→12F／攻撃判定が下に拡大
しゃがみHS：硬直28F→29F
足払い：発生12F→9F
➡+K：硬直11F→16F／ダウン復帰不能時間30F→35F／基底ダメージ補正90%が消失
➡＋HS：攻撃力76→64
グリター イズ ゴールド：全体19F→20F
バッカスサイ：フォースロマキャン対応技に（37～42F目）
各種Lv1ミストファイナー：ヒット時テンションゲージ増加量4.8→7.2／飛び道具と相殺するように
Lv1ミストファイナー・下段：フォースロマキャン対応技に（9＋13～14F目）
各種Lv2ミストファイナー：ヒット時テンションゲージ増加量9.6→12／一方的に飛び道具を消すように
Lv2ミストファイナー・上段：攻撃力50→38
Lv2ミストファイナー・中段：攻撃力50→40
Lv2ミストファイナー・下段：攻撃力50→35
各種Lv3ミストファイナー：ヒット時テンションゲージ増加量1.8×9→2.9×9
Lv3ミストファイナー・上段：ダウン復帰不能時間40F→80F
Lv3ミストファイナー・上段：ダウン復帰不能時間40F→60F
Lv3ミストファイナー・上段：ダウン復帰不能時間40F→50F
ミストファイナー構え：動作中にジャックハウンドへ派生可能に
ミストファイナー中前方移動：動作中にジャックハウンドへ派生可能に／硬直中はミストファイナー中前方&後方移動、ミストファイナー居合い抜きでキャンセル可能に
ミストファイナー中後方移動：硬直中はミストファイナー中前方＆後方移動、ミストファイナー居合い抜きでキャンセル可能に
ジャックハウンド：新規追加（↓↙←+HS）

アクセル＝ロウ

基本性能：前方歩き1F目と5F目の足元のやられ判定が拡大／吹っ飛び中のやられ判定が縮小
通常投げ：成立時に相手との間合いが離れるように
立ちP：攻撃力32→28／発生7F→9F／ヒット時のテンションゲージ増加量2.6→5.3／攻撃判定が縮小
近距離立ちS：発生7F→8F
ダスト：攻撃判定が内側に拡大
しゃがみP：ヒット時のテンションゲージ増加量2.6→5.3
しゃがみS：発生9F→7F／硬直21F→18F／ヒット時のテンションゲージ増加量2.6→5.3
足払い：発生7F→9F
➡＋K：発生11F→13F
ジャンプS：発生9F→10F
ジャンプ中➡＋P：リーチが長く
S弁天刈り：発生4F→5F／1～4F目の無敵時間が足元以外無敵に
S雷影鎖撃：フォースロマキャン対応技に（24～25F目）
HS雷影鎖撃：硬直35F→43F／出始めの地上判定が3F間→6F間に／レバー入力による軌道修正が若干やりやすく／ボタン押しっぱなしで落下タイミングをずらせるように
アクセルボンバー：着地硬直10F→11F／バードバランス減少値7→9
追加アクセルボンバー：攻撃力55→30／ヒット時テンションゲージ増加量4.8→2.4／ヒットorガード時にキャンセルで虚空撃を出せるように
各種天放石：攻撃力110→80／基底ダメージ補正50%が追加／フォースロマキャン対応技に（バンダナを結ぶ瞬間の2F間）
蜂巣箱：攻撃判定が拡大
虚空撃：空中で→↘↓↙←＋S

御津 闇慈

基本性能：ダッシュ中テンションゲージ増加量25→30／ダッシュ速度7.75→8.00／きりもみ吹っ飛び中のやられ判定が変化
ガードポイント：成功時、闇慈側のみヒットストップが2F早く解けるように
近距離立ちS：横方向への攻撃判定が縮小／遠距離でも出るように
遠距離立ちS：コマンドが➡＋Sに（距離を問わず出せる）
ダスト：上段ガードポイントが追加（19～24F目）
しゃがみK：ヒットバックが減少
足払い：やられ判定が下に縮小
ジャンプP：扇子の先端に攻撃判定が追加
ジャンプD：発生8F→10F／硬直17F→14F／地上ヒット時のダウン復帰不能時間14F→19F／空中ヒット時のダウン復帰不能時間28→19F
⬉＋P：新規追加
S風神：前方のやられ判定が縮小／当たらなくても派生を出せるように／空中ヒット時の浮きが小さく
HS風神：ダウン復帰不能時間22F→31F／発動時テンションゲージ増加量2.5→2.9／ヒット時テンションゲージ増加量3.6→4
針・壱式：発生32F→36F／発動時テンションゲージ増加量1→1.6／自動的にジャンプ属性が付加されるように／ガードバランス上昇値がゼロに／攻撃後、着地する前に行動可能に
一足飛び：発動時テンションゲージ増加量1.5→1.7／ジャンプ中の下半身のやられ判定が縮小
凪刃：ヒットバックが縮小／リーチが長く
臨：新規追加（風神中にHS）
疾：ヒット時も跳ね返るように／発生22F→21F／全体48F→46F
疾（落下部分）：2ヒットするように／しゃがみガード可能に／発生26F→20F／攻撃力30→16×2／ケズり量2倍
K戒：ヒット時、地面バウンド効果が追加／攻撃判定が横に拡大
針・弐式：1ヒット技に／攻撃力18×6→42／ヒット時地面バウンド効果が追加／ダウン復帰不能時間が長く（120F）／闇慈の落下速度が遅く
陰：上昇速度1800→2100／発生13F→11F／攻撃判定が上に拡大／上部のやられ判定が縮小／成立時、相手との間合いが離れるように
紅：上昇中の攻撃判定が拡大
一誠奥義「彩」：攻撃力12×11、50→9×11、50／硬直40F→63F／フォースロマキャン受付時間2F→3F／ダウン復帰不能技に／ガード時の扇のヒット数が4増加
花鳥風月：ガードポイント成功時、その通常技を当てた後にキャンセルして出せるように／攻撃判定や吹っ飛びが調整され、全段ヒットしやすいように

ヴェノム

基本性能：勝ちポーズにボール打ち出し判定が追加／しゃがみのけぞりのやられ判定が上に拡大
デッドアングル：発生13F→11F／硬直24F→19F／攻撃力20F→24F／ダウン復帰不能時間が増加（28Fに）／ヒット時、壁バウンド効果が追加
立ちP：下方向の攻撃判定がわずかに拡大
ダスト：ボール打ち出し速度が上昇
しゃがみHS：ヒットバックが減少／ボール打ち出し速度が上昇
足払い：発生4F→7F／硬直14F→17F／ボール打ち出し速度が上昇／やられ判定が拡大／1段目ヒット時、2段目が空中ヒットしやすいように
ジャンプS：フォースロマキャン対応技に（10～11F目）
ジャンプHS：発生10F→11F／ダウン復帰不能時間14F→16F
ダスト：ボール打ち出し速度が上昇
➡＋P：やられ判定が拡大
➡＋HS：ボール打ち出し角度が変更／打ち出し判定が攻撃判定より早く出るように
ボール：既に打ち出したボールを別の技で再び打てるように／ボール同士がぶつかったときの角度変化がランダムだった部分を改善
Sスティンガーエイム：発生15F→13F／全体40F→37F
HSスティンガーエイム：発生10F→9F／全体45F→48F／フォースロマキャンのタイミングが遅めに
ボール生成：D版が追加／地上版は22F目以降ボール生成でキャンセルできるように
デュービスカーブ：D版が追加／持続6F→1F／硬直9F→20F／前進するように／ヒット時の相手の浮きが高く／フォースロマキャン対応技に（20～21F目）／ヒット時は3ヒットする雷付きボールを生成するように
Sマッドストラグル：発生16F→18F
Sダブルヘッドモービット：硬直18F→16F

TACTICS



SYSTEM

VS. BATTLE

連続技解説

連続技解説中の略号は以下の意味を表しています。

【 】……………… ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……………… キャンセル
Ⓙ……………… ジャンプキャンセル
Ⓡ……………… ロマンキャンセル
Ⓕ……………… フォースロマンキャンセル
DAMAGE …… 全体力420に対してどのくらい減るか

※特に表記が無い限り、ソルまたはソルと同じ防御力の相手に決めた場合のもの

基本用語

本書では、いくつかの言葉を以下のように表記している個所があります。

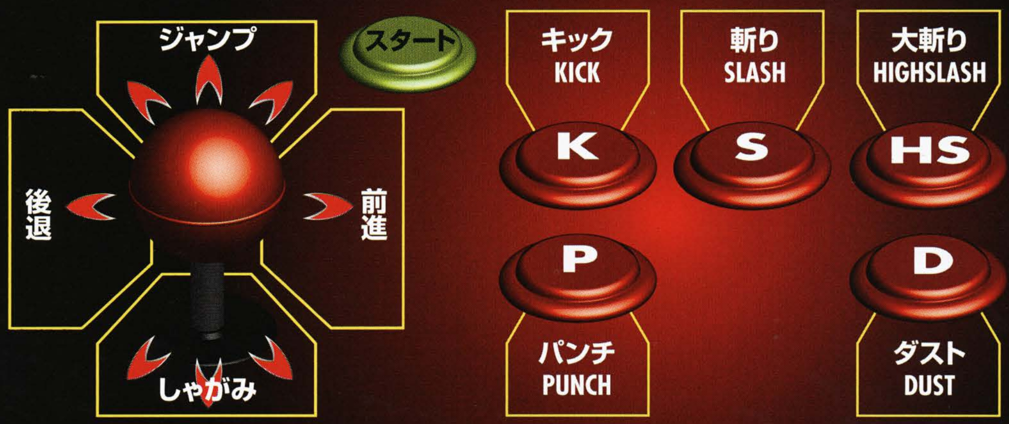
ガトリングコンビネーション → ガトリング
ダストアタック → ダスト
ロマンキャンセル → ロマキャン
フォルトレスディフェンス → フォルトレス
デッドアングルアタック → デッドアングル

まずは知っておきたい基本ルール!

基本操作

本書を手に取った人には当然のことかもしれないが、ルールを知っておいて損はしない。初心に返って読んでみよう。各種システムはインデックスを要チェック!!

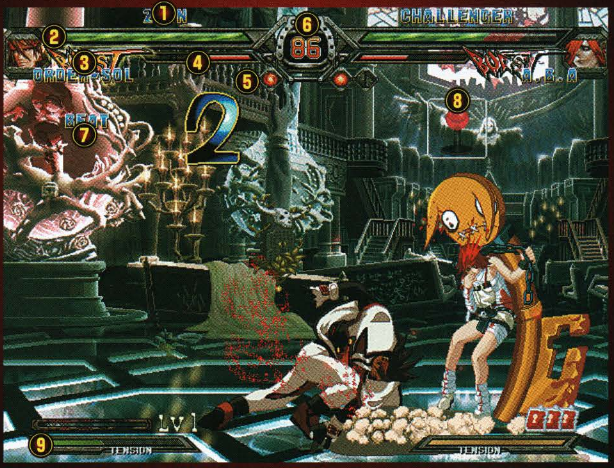
Text:パチ



基本操作一覧

ガード	立ち/← しゃがみ/↙
空中ガード	空中で↖or←or↙
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
2段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
ハイジャンプ	↙or↓or↘の後ジャンプ入力
通常投げ	密着して←or→＋HS
空中投げ	空中で密着して←or→＋HS
挑発	スタート
敬意	→＋スタート

画面の見方



①連勝数/スコア
対人戦では連勝数が、対CPU戦ではスコアが表示される。

②体力ゲージ
残り体力を表し、相手をゼロにすればラウンドを1本取得。自分がゼロになると1本取られる。体力の最大値は420。

③バーストゲージ
バーストの使用可否を表す。文字が点滅状態で×印が付いていなければ使用可能。時間経過やダメージを受けると回復する。関連:P132

④ガードバランス
ガードすると増加するゲージ。点滅すると危険な状態に。関連:P130

⑤獲得ラウンド数
勝利したラウンド数。ドロー、ダブルK.O.時は特殊で、両者が同ラウンド数で最終ラウンド時は再試合。片方が多い場合、勝負を決めるラウンドだと少ない方だけに1本。それ以外は両者に1本ずつ与えられる。

⑥残りタイム
毎ラウンド99秒からスタート(デフォルト設定時)し、0になるとタイムオーバー。時間内に決着が付かない場合、残り体力の多い方がそのラウンドの勝者となる。

⑦各種インフォメーション
ゲーム内で起こった情報を表示。BEAT(ヒット数)、COUNTER HITなどが代表例。RAKUSYOなんてものもある。本作から、BEATは連続ヒット時は青く、ダウン復帰される場合には黒く表示される。これにより空中連続技の確認が可能。

⑧回復可能マーク
よろけや気絶発生時に表示される。この最中は、レバーを真上・真下以外の方向にガチャガチャ入れると回復できる。

⑨テンションゲージ
攻撃や前歩き、ダッシュなどアクティブな行動で上昇。一定量ごとにゲージの色が変化し、覚醒必殺技など多くのシステムが使用できる。関連:P128

ランダムセレクト

キャラクター選択画面の中央、選択画面の残り時間を表している場所付近に合わせると、ランダムでキャラが選択される。なお、毎試合ごとにキャラが変更されるといったことは無く、最後までそのキャラで闘うことになる。



キャラクターに合わせ、タイミングよく目押ししても関係ナシ。自動で選択されるぞ。

M.O.M.モード

正式名称はM(メダル)、O(オブ)、M(ミリオネア)モード。コイン投入後、P〜Dのボタンすべてを押しっぱなしでスタートすると始められる。攻撃を決めるとメダルなどのアイテムが出現する、いわゆるスコアタックモードだ。



独特のシステムなので、新鮮な気分でプレイできるだろう。

ガード／空中ガード

相手の攻撃を防ぐ方法。地上では、レバー←で立ちガード、↙でしゃがみガード。空中で↖、←、↙は空中ガードとなる。それぞれ立ちガードは足払いなど下段、しゃがみガードはジャンプ攻撃などの中段、空中ガードは地上技（例外アリ）が防げない。その他の防御方法に、直前ガードやフォルトレスがある。


基礎だがダメージを防ぐ重要な手段。きっちり行なおう。

挑発／敬意

挑発は相手のテンションゲージを増加させる行動で、動作後半から通常技でキャンセル可能。敬意は特に効果は無いが、挑発より早く行動可能になる。また、ラウンドを取った直後に挑発を行なうと「RAKUSYO」という表示が出て、次のラウンドは相手のテンションゲージが50%たまった状態で始まる。


一部の挑発、敬意は攻撃判定が発生する。ちょっと面白い。

ダッシュ／バックステップ

ダッシュは普通に歩くよりも移動速度が速く、ダッシュ中に攻撃やジャンプを行なうと、ダッシュの勢いを残したまま行動できる。地上版のバックステップは出始めに無敵時間があるのが特徴。また、ポチョムキンはダッシュ、空中ダッシュができず、ミリア、ディズィーは1度のジャンプで2回空中ダッシュが可能だ。


空中ダッシュ直後に技を出すと勢いが付き、性能が変わることも。

レバー入れ攻撃

レバー前方向とPorHSで出る攻撃。→＋Pと→＋HSは各キャラ共通で、大半の場合、前者は上半身無敵のある対空技。後者は発生は遅いが攻撃力とリーチに優れた攻撃が出る。
キャラクターによっては→＋Kや↘＋P、ジャンプ中↓＋K、ジャンプ中→＋Pなどが存在。これらは各キャラ固有の性能になっている。


→＋Pは対空技の基本。技解説で性能を把握しておこう。

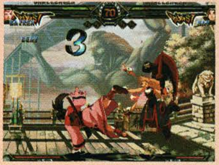
2段ジャンプ／ハイジャンプ

通常ジャンプ後↖、↑、↗を入力で2段ジャンプになり、チップのみ3段ジャンプが可能。2段ジャンプは空中ダッシュ1回と同じカウントで、ミリア、チップ、ディズィー以外は1回のジャンプで空中ダッシュか2段ジャンプしかできない。ハイジャンプは通常より高い軌道のジャンプで、空中ダッシュのみ可能。


ハイジャンプ中は通常のジャンプより高い軌道のものになる。

足払い

立ちガードできない下段攻撃で、ヒット時はダウンを奪える。数少ない下段攻撃な上、ガトリングルートの締めに出せば起き上がりを攻め込めるので、本作では非常に重要なウェイトを占めている。キャラによってはジャンプキャンセル可能な足払いもあるぞ。なお、ロボカイのみ固有技の座談カイが出る。


足払いでダウンを奪って起き攻めへ。これが本作の基本だ。

通常投げ／空中投げ

相手に接近して←or→＋HSで、地上なら通常投げ、空中は空中投げになり、レバーの方向で投げる方向を指定できる。攻撃ヒット後ののけぞり中、ガード硬直中、ダウン中、起き上がり直後は投げ不能。また、空中投げは空中ダッシュ、バックステップ中はできない。ガードを崩す手段の一つである。


通常投げは追撃可能やロマキャン可能など、性能差が大きい。

ガトリングコンビネーション

基本的にP→K→S→HSの順でボタンを入力すると、スムーズに連続攻撃を行なう。ガトリングルートはキャラごとに細かく違うので、通常技解説のページを参照してほしい。なお、ガトリングは相手に攻撃が当たっていないと出せず、P→HSのようにルートによっては連続ヒットしないものもあるので注意。


連続攻撃になるガトリングを使うのが基本。ルートを覚えよう。

SYSTEM INDEX システムインデックス

攻撃、防御両方で必要となる最重要ゲージシステム

テンションゲージ

『GGXX SLASH』では、テンションゲージを消費する行動が勝負において大きなウェイトを占める。たまり方の仕組みを理解し、効率良く運用したいところだ。

Text：ハメコ。

テンションゲージの仕組み

右のカコミに記した五つのシステム行動を使用するために必要となるのが、画面下部に表示されているテンションゲージ（ロボカイは固有の"電力ゲージ"となっている。詳しくはP110を参照）。たまった量はゲージの色にも対応しており、25%未満は青色、25%以上で緑色、50%以上で赤色、100%では黄色となっているぞ。

テンションゲージは、攻撃を当てる、前進やダッシュで接近する、といった積極的行動、いわゆるアクティブプレイを取ることでたまっていく。

たまる量は一定ではなく、テンションバランスという要素に大きく左右される。テンションゲージの内部を見ると、画面中央へ向かってスクロールする走査線を確認できるだろう。この走査線の速度がテンションバランスを示していて、早いほどたまりやすく、逆に遅いほどたまりにくい状態だ。

テンションバランス自体もアクティブプレイを取ることで上昇し、逆に相手から退くようなネガティブプレイを取るほどに低下する。また、覚醒必殺技以外のテンションゲージ消費行動を取った後は、一定時間テンションゲージがたまりにくくなる。

テンションゲージ&テンションバランス上昇（アクティブプレイ）		
●前進	●ダッシュ	●前方ジャンプ
●攻撃を当てる	●直前ガードをする	
テンションバランス下降（ネガティブプレイ）		
●後退	●バックステップ	
●後方ジャンプ	●画面端にとどまる	
●一定時間攻撃を当てない		
●逃げるような前進（後向きのダッシュなど）		

ネガティブペナルティ

ネガティブプレイを行ない続けていると、テンションゲージの上に「DANGER」という警告メッセージが出現。その後も消極的な行動を続けると、ネガティブペナルティを受けることになる。こうなると、テンションゲージが0まで減少した上、10秒間テンションバランスが最低値を維持するせいでテンションゲージがたまりにくくなり、さらには気絶しやすくなるという危険な状況に陥る。遠距離戦を挑む際は、警告メッセージに注意しよう。

テンションゲージ消費システム一覧

覚醒必殺技（50%※例外あり）…… P128
デッドアングルアタック（50%）…… P131
フォルトレスディフェンス（※使用中随時消費）…………… P130
ロマンキャンセル（50%）…… P133
フォースロマンキャンセル（25%）… P133



お互いに近付きにくい組み合わせでは遠距離での様子見が頻発するが、これはネガティブプレイと判断されてしまう。



こういうときは、とりあえず前進や前方ジャンプを交ぜ、テンションバランスの回復に努めたい。

これが本当の必殺技だ

覚醒必殺技／一撃必殺技

威力に優れるものや、無敵時間を持つものが多い覚醒必殺技と、一撃でそのラウンドを決められる一撃必殺技。両者の特質を理解し、闘いに役立てよう。

Text：ハメコ。

覚醒必殺技

テンションゲージが50%（一部の技は100%）あるときに、キャラごとに定められた特定のコマンドを入力することで出せる必殺技の上位版、それが覚醒必殺技だ。使用すると画面が暗くなる演出、いわゆる暗転する点が共通の特徴。とはいえ、その性質は打撃や投げ、攻撃補助など技ごとに大きく違い、暗転までの時間や無敵時間なども技に依存するため、詳細はデータページを参照したい。

もう一つ共通の性質として、覚醒必殺技のヒット中は相手がバーストを発動できなくなるというものがある。相手がバースト可能な状況、もしくは連続技中にバーストゲージがMAXになりそうなときは、覚醒必殺技を組み込むことで、確実にダメージを与えられるというワケだ。



ヒット中は相手のバーストを封印できるのが最大の利点。覚えておけば、お世話になる状況が必ずくるハズだ。

一撃必殺技

一撃必殺技は発生速度などの性能こそキャラごとに違うものの、ヒットすれば例外無く相手を葬り去ることができる、文字通り一撃必殺の技。

一撃必殺技を出すために必要なのが、一撃必殺準備（D以外のすべての攻撃ボタン同時押し）。これを行なうとテンションゲージが一撃必殺ゲージに変化、たまっていたテンションゲージが一撃必殺ゲージに持ち越される。一撃必殺ゲージは時間とともに減少していき、0になると代わりに体力が減っていく仕組みだ。なお、このダメージでK.O.されることは無い。一撃必殺準備は、再度D以外のすべての攻撃ボタンを同時押しすることで解除できる。ただし、解除にも相応のスキが存在するので、操作ミスには注意しておきたい。

一撃必殺技を出すと、その時点で一撃必殺ゲージ、およびテンションゲージが消滅してしまう（次のラウンドで復活する）。そのため、空振り／ガードされると苦戦は必至となるぞ。



独特の演出が起こる一撃必殺準備。なお、準備自体の動作時間もキャラによって大きく違う。



発動後はテンションゲージが無くなるので、必中でいきたい。今作では特にA.B.Aのスカモーション狙いに大活躍するぞ。

しゃがみガードを崩して空中連続技をたたき込め

ダストアタック

全キャラ共通の中段攻撃であり、特殊な空中連続技の始動技にもなっているダストアタック。ガトリングからつないでガードを崩し、連続技で体力を奪うのだ。

Text：ハメコ。

中段としてのダストアタック

立ち状態でDを押すことで出せるダストは、発生が遅い代わりにしゃがみガード不能で、地上ヒットすれば空中連続技に移行できるのが共通の性質だ。ただし、キャラごとに発生やリーチ、スキが大きく異なるため、使いやすさや決めやすさは千差万別である。基本となる使い方は、ガトリングから出せることを利用し、足払いなどの下段と組み合わせてガードを揺さぶる、というもの。もちろん、起き上がりに直接重ねたり、飛び道具を絡めた連係に組み込むのも有効。自キャラの持つほかの攻め手と相談して使っていこう。



使いやすさのバロメータは、やはり発生速度。また、キャラによってはガード時に有利となるものも。自キャラのダストの性質は必ず把握しておこう。

連続技の作り方

ダストがヒットしたらレバーを上方向に入れておくと硬直がキャンセルされ、相手を追い駆けて跳び上がる。これをホーミングジャンプと呼び、この後は背景が赤く変化するまで、各種必殺技以外のすべての攻撃をヒット時レバー上方向でキャンセルしてホーミングジャンプに移行できる状態となる。レバーを上方向に入力し続けながら、出したい技のボタンを押していくといい。ただし、ボタンの先行入力が効かないので、ボタンを連打せず、技のヒットストップが切れた瞬間を見計らってボタンを押していった方が失敗しにくいぞ。

背景が赤くなると、ホーミングジャンプキャンセルが不可能な通常の状態に戻る。背景が赤くなる直前の技から空中ガトリングとジャンプキャンセルを使い、可能な限りの連続技をたたき込もう。

なお、ダストヒット直後のきりもみ状態はダウン復帰不能時間が特殊な状況である。これを活用したのが通称"落ちダス"だ。キャラによっては連続技がより強力になるので、チェックしてほしい。

"落ちダス"の
テクニックへ飛ぶ……P138



ダストを出したらレバーを上に入れておく。ヒット時はホーミングジャンプに移行するので、レバーを上に入れつつ威力の高いジャンプDなどを2～3発決め、背景が赤くなる前にガトリング可能なジャンプ攻撃を出して、そのまま空中連続技に持ち込んでいこう。

突然起こっても慌てず対応できるようになろう

相殺／気絶

お互いの攻撃判定を消し合う相殺と、一定時間無防備な状態にする気絶。ともに偶発的に起こる現象なので、経験を積んで、起こりやすい状況を把握していこう。

Text：ハメコ。

相殺

相殺は、お互いの攻撃判定同士だけがぶつかりあったときに発生する現象。特に、無敵時間のある対空技と、下方向に判定の強いジャンプ攻撃がかち合った際に良く見ることができる。相殺が発生すると、固有の白いエフェクトともに若干時間が停止し、お互いの攻撃判定が消滅する。この後、何もしなければ技の動作を継続（多段技を出していた際は当然、次の攻撃判定が発生）するが、何かしらのボタン入力を行なえば動作をキャンセルして入力されたボタンの動作を行なう。

「ボタン入力のみ」でキャンセルできる、というのがミソで、ガードやダッシュ、ジャンプといったレバー入力のみによる動作ではキャンセルできない。そのため、とっさにガードを入力するのは不正解。最も安全な行動は、いったんフォルトレスすること。これならば、ジャンプ攻撃と多段の対空技の相殺時に対応できるし、そうでなくても相手の動向を確認してから行動できるのが強みだ。



相手の対空技と、自分が跳び込みに使う技の相性を把握しておこう。相殺が起こりやすい組み合わせなら……、

あらかじめ予想しておき、発生時にしっかりフォルトレスで対応。多段の対空技もガードできる。

気絶

各攻撃に設定されている気絶値。これが一定値（各キャラの気絶上限値は右表参照）に達すると気絶が発生。気絶中もやられ判定は残り、発生後に連続ヒットが途切れてから攻撃を受けるか、レバガチャで回復して通常状態に復帰するまでは完全に無防備となる。なお、カウンターヒット時は補正で気絶値が倍になる。連続でカウンターヒットを受け続けると、簡単に気絶させられてしまうので注意。

気絶上限値	キャラ名
50	チップ、ディズィー
55	ミリア、梅喧、イノ、ブリジット
60	聖騎士団ソル、ソル、カイ、エディ、アクセル、ヴェノム、ザッパ
65	ファウスト、紗夢、闇慈、テスタメント
70	メイ、ジョニー、スレイヤー
80	A.B.A、ポチョムキン、ロボカイ



気絶は発生した瞬間から回復を受け付けているので、確認し次第レバガチャするのだ。

緑に光る防御の要となるシステム

フォルトレスディフェンス

ボタンを二つ同時押しするだけという単純操作ながら、強力な防御手段として役立つフォルトレスディフェンス。その効果と、どのような局面で役立つかを知ろう。

Text：ケンちゃん

フォルトレスディフェンスの基本

ガード方向にレバーを入力しながらD以外のボタンを二つ同時押しすると、キャラの周りに緑のエフェクトが発生するフォルトレスとなる。

地上技を空中でガードできるなどメリットは多いが、緑に光る間は徐々にテンションゲージが減少していく。なお、このときのテンションゲージの減少量は、空中の方が地上時より多い。

ちなみに、フォルトレスで相手の攻撃をガードしたときも、テンションゲージが減少する。この減少量は技によって異なり、通常技のガード時は攻撃力が高いほどテンションゲージの減少量が増える。一方、必殺技も同様に攻撃力によってテンションゲージの減少量が増加するが、全体的に通常技ガード時よりは少ない傾向にある。

フォルトレスディフェンスの効果

フォルトレスの効果は、“必殺技によるケズリダメージを受けない”、“攻撃ガード時に相手との距離がより離れる”、“空中ガード不能技を空中ガードできる”、“ガードバランスが上昇しない”、“ダッシュを急停止できる”とさまざま。テンションゲージ量と相談して、通常ガードと使い分けよう。

ノックバックの増加



フォルトレスで相手の攻撃をガードすれば、通常ガードより距離が離れる。投げを警戒したいときに使おう。

ケズリ、ガードバランス上昇防止



残り体力が無い状況で必殺技を出されても、フォルトレスを利用すればケズリ殺されない。窮地をしのげ！

空中ガード不能技を防御



相手の空中ガード不能の対空技をガードしたいときに役立つ。テンションゲージは減るが、活用したい。

白く光るガードを使い、相手の連係に割り込め！

直前ガード

地味で狙うのが難しい直前ガードだが、ガード硬直を減少させるという効果は見逃せない。普段は割り込めない連係にも、無敵技で割り込めるようになるのだ。

Text：ケンちゃん

直前ガードの特性

ガードしたときに一瞬動けない状況を、ガード硬直と呼ぶ。このガード硬直をわずかながら減少させられるのが、この直前ガードというシステム。

相手の攻撃が当たる瞬間にガード方向へレバーを入力するという難度の高い操作だが、使いこなせば相手の連係を抜ける手段として役立つぞ。



直前ガードに成功するとキャラが白く点滅する。普段は連続ガードの部分に、割り込めるようになることも。

■各防御法の硬直時間表

防御法 ＼ 相手の技の攻撃レベル		1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	15
	通常ガード	9	11	13	16	18
	フォルトレス	11	13	16	19	21
空中	直前ガード	4	6	8	10	12
	通常ガード	10	12	14	17	23
	フォルトレス	12	15	18	24	27

見た目は地味だが、生死にかかわる重要なゲージ

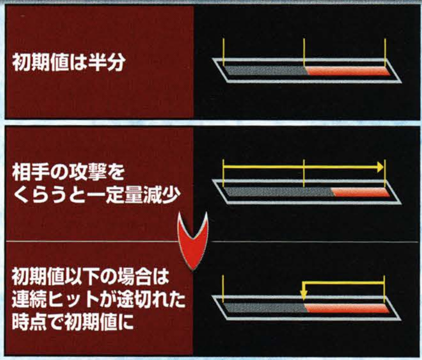
ガードバランス

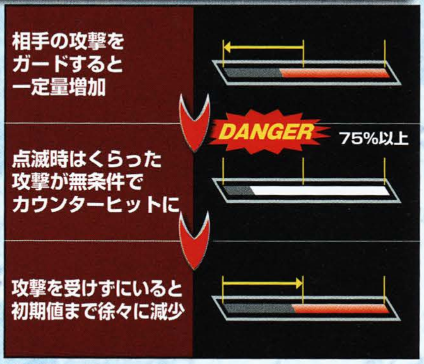
体力ゲージの下にあるガードバランス。攻撃をガードすると上昇し、思わぬところで大ダメージを受ける場合があるため、常にチェックしておきたい。

Text：ケンちゃん

ガードバランスとは？

ガードバランスは、ダメージに関係する重要なゲージ。基本的には攻撃をくらうと減少し、ガードすると増加していく。このガードバランスの増減は攻撃レベルで異なり、攻撃レベルが低いほどヒット時に減りやすくガード時に増えづらい。逆に攻撃レベルが高いほど、ヒット時に減りづらくガード時に増えやすいのだ。ガードバランスの増加による詳しい効果は右図を参考にしてほしい。なお、キャラごとにガードバランスの上昇割合と回復量は異なる。巻末のデータ集で確認してみよう。





空中とダウンをめぐる攻防の核となるシステム

ダウン復帰／ダウン追い打ち

空中での追撃から免れるダウン復帰。その後の状況も含めて性質を理解し、余計なダメージを受けないように。また、ダウン追い打ちの仕組みも覚えておこう。

Text：ハメコ。

ダウン復帰の概要

空中でのやられ中にD以外のボタンを押すことで可能なダウン復帰。ただし、取れるようになるのはダウン復帰不能時間を経過してから、である。

各技に設定されたダウン復帰不能時間は、固有のものを除けば下表の通りで、攻撃レベルに比例して長くなる仕組み。また、連続技中に経過した時間が延びるにつれ、ダウン復帰不能時間に補正がかかり（下表参照）、ダウン復帰しやすくなる。

なお、ダウン復帰不能時間を経過してから攻撃を受けると、連続ヒット数を表す「BEAT」の文字が黒くなり、厳密にはつながっていないことが分かるようになっている。通称「黒BEAT」を拝まないためにも、サボらずボタンを連打するのが望ましい。

■基本ダウン復帰不能時間

※カウンターヒット時は下記×2

攻撃レベル	1	2	3	4	5
フレーム	10	12	14	16	18

■連続技の時間による補正

連続技時間(単位:秒)	3未満	3以上	5以上	7以上	10以上	14以上
補正係数	1	0.95	0.9	0.8	0.7	0.6



ダウン復帰後は14フレーム間無敵。7フレーム目以降は動けるため、発生7フレームまでの技を出せば事実上の無敵技に。

ニュートラルダウン復帰

レバーニュートラル時のダウン復帰は、動作による軌道修正が全く無いため、その軌道は復帰前の吹っ飛びに完全に依存する。一度跳ねる前方or後方ダウン復帰に比べて着地までが早く、相手が連続技を失敗した際に、最も反撃を決めやすい。

注意点として、ニュートラルダウン復帰にのみ高度制限があり、あまりにも低い位置に居ると使用できないことが挙げられる。ダウン追い打ちを受けた後や、ダウンするギリギリの高度では、前方or後方ダウン復帰を取るようにしよう。



中空で連続技の失敗を祈るときは、ニュートラルダウン復帰を入れておこう。場合によっては……、



着地からの反撃が決まることも。ただし、高度が低いと使用不可能なので注意しておきたい。

前方／後方ダウン復帰

レバーを前方向に入れておくと前方ダウン復帰、後ろ方向に入れておくと後方ダウン復帰となり、それぞれその方向へ跳ねる軌道を取りつつダウン復帰する。また、この軌道は復帰前の吹っ飛びから、横方向への勢いの影響を受ける。後ろ方向への勢いが強ければ、前方ダウン復帰を取ってもほぼ真上に、後方ダウン復帰であれば大きく後ろへと移動する、という寸法なのだ。なお、前方ダウン復帰は画面端に追い詰められた際、後方ダウン復帰は相手から間合いを離したいときに使おう。



画面中央で連続技を受けた場合は、とりあえず後方ダウン復帰で間合いを離しておくのが安全だ。



画面端から脱出したいときは前方ダウン復帰がいい。取るタイミングをずらし、空中投げによる攻めに対抗したいところ。

ダウン追い打ち

ダウン状態の相手にも一定時間やられ判定が残るため、攻撃が可能。ただし、ダメージに大きく補正がかかる上、ダウン復帰されるのが難点。体力が微量な相手にトドメを刺したり、ダウン追い打ちからダウン復帰を狙った起き攻めを展開する際に使っていこう。



画面端でダウン追い打ちした後は、空中投げなどを絡めたダウン復帰への攻めを仕掛けるのがセオリー。

攻防の切り返しに最適の一手

デッドアングルアタック

テンションゲージを50％消費する代わりに、ガード状態から反撃できるデッドアングルアタック。状況によっては相手の攻めを確実に切り返せるのが利点だ。

Text：ハメコ。

相手の攻めを止めるのだ

地上でのガード硬直中にレバーを➡or⬉に入れ、D以外のボタンを二つ同時押しすると、テンションゲージを50％消費してデッドアングルアタックを出せる。ダメージは小さいものの、ガード硬直をキャンセルできる上に無敵時間が長いので、相手の攻めを比較的簡単に返すことができる。

なお、キャラクターとヒット状況によっては追撃が可能だ。一覧を右表にまとめたので参考にしよう。また、ロマキャンから追撃するのもアリだ。

■デッドアングルから追撃できる状況一覧

聖騎士団ソル	ヒット時	ジョニー	画面端
A.B.A	通常時×、諸刃時CH	アクセル	画面端付近
ソル	画面端	闇慈	画面端
カイ	画面端	ヴェノム	×
メイ	画面端でCH	テスタメント	画面端
ミリア	CH	ディズィー	画面端
エディ	画面端	スレイヤー	画面端
ポチョムキン	自分画面端以外	イノ	画面端でCH
チップ	CH	ザッパ	画面端でCH
ファウスト	画面端	ブリジット	画面端でCH
梅喧	画面端	ロボカイ	×
紗夢	CH		

※CH＝カウンターヒット時



テンションゲージがたまっている際に攻め込まれたら、デッドアングルで回避するのが安全。



無敵時間のおかげもあり、簡単に攻防を入れ替えられる。ヒット状況によっては追撃が決まることも。

『GGXX SLASH』の最終兵器

サイクバースト

攻めへの抑止力として効果が高いサイクバースト。その読み合いが高度に発展した。どこで出すか、どこまでガマンできるか……が勝敗を分けることもある。

Text : OYZ

基本的な性質

バーストとは、通常状態はもちろんのこと、やられや吹っ飛び中でも出せる完全無敵の攻撃。ヒット時は、ダウン復帰可能な吹っ飛びになる（地上でヒットさせれば、ほぼダウンが確定する）。バーストゲージが点滅しているMAX状態のときに、Dとそれ以外のボタン二つを同時押しで発動可能。細かな発動条件の違いは、右表を参照してほしい。なお、発生の早さや攻撃判定の大きさは全キャラ共通で、一撃必殺技と同様、やられ状態（のけぞり、吹っ飛び、よろけなど）にはヒットしない。

バーストゲージは毎試合MAXからスタートし、時間とともに回復。相手の攻撃をくらった場合も回復する。時間経過による回復は、自キャラの体力が少ないほど早くなる。なお、バーストゲージはラウンドが変わっても持ち越される。



時間とともに回復するので、試合開始直後に使うのもアリ。黄色バーストをヒットさせ、一気に優位に立とう。



覚醒必殺技をくらっているときは、バーストゲージに×印が表示される。このときはバーストが使えないことに注意。

■使用時の状況による違い

使用時の状況	通常状態	やられ状態※
エフェクトの色	黄色	青色
バーストゲージ消費量	2／3	すべて
ヒット時のボーナス	テンションゲージMAX	バーストゲージの1／3回復
技の状態（攻撃後から着地まで）	打撃に対して無敵（投げられ判定あり）	完全に無防備

※のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び中、ダウン中、ガード中

■サイクバーストを使えない状況

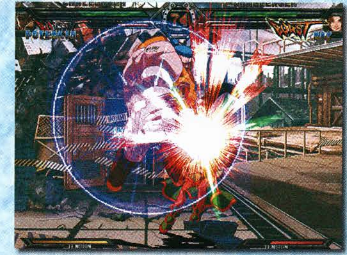
①	気絶中
②	投げ技や覚醒必殺技をくらった後／ダウン復帰をするか、完全に起き上がるまでの間
③	のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び通、ダウン中に覚醒必殺技を出された後
④	自分が技を出している間（硬直中も含む）

※②は途中でほかの技をくらうと、その時点で使えるようになる。③は画面暗転後の一定時間、サイクバーストを使えなくなる。

やられ状態からの青色サイクバースト

青色バーストは、上表のバーストを使えない状況以外、やられ中でも発動できる自由度の高い行動。また、バーストゲージをすべて消費するだけあって、劣勢から一気に優勢になり、当たり方によっては起き攻めまでできる優れものだ。

その半面、黄色バーストより若干攻撃発生が遅く、着地まで無防備な状態になる、という欠点がある。



出した後は着地まで完全に無防備になる。確実にヒットさせ、反撃を免れたいところだ。

どこで発動？ どこでガマン？

青色バーストは、ヒットしないと反撃されるため、出す際には細心の注意が必要。確実性を重視するなら、キャラ別にいくつか確定する大技を覚え、その技をくらった直後に発動するのがいい。また、ダウンの直後（ダウン追い打ちをくらう時間内）に青色サイクバーストを発動するのもアリ。その場合、反撃を受けてもダウン追い打ち扱いとなるため威力が低く、その後は遠距離で安全に復帰できる。

逆に発動してはいけないポイントは、（しゃがみP連打など）スキの小さい連係、ジャンプキャンセル可能技、フォースロマキャン可能技の三つ。これらの技はガマンして、次を狙おう。

これは悪い例。スキの大きい2段技といえども、ジャンプキャンセルできる技にサイクバーストしてしまうと……、





ジャンプキャンセルで硬直を無くされ、空中ガード。その後は、痛い反撃が待っている。ここはガマンした方がいい。

大技をくらった直後にサイクバーストを発動する。これなら相手の硬直中にヒットするため、確実に切り返すことができるぞ。



通常状態からの黄色サイクバースト

黄色バーストは、青色バーストよりも若干攻撃発生が早く、打撃に対して完全無敵。唯一注意したいのは、攻撃発生の前or動作後の落下中に空中投げをくらってしまうこと。

発動で気を付けることは、青色バーストに化けないようにすること。ギリギリ割り込めるような連係や、起き上がりの直後など、通常状態が短い状況では失敗しやすい。



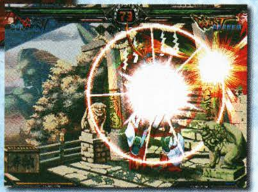
攻撃が発生するまでの、ほんの一瞬にも投げられ判定が存在する。狙われないように注意しよう。

テンションゲージMAXを狙え！

通常状態での発動は、ヒット時テンションゲージMAXになるのが魅力。テンションゲージの依存度が高いキャラは積極的に狙ってもいい。確実なのは、無敵を利用してモーションの大きい突進技に合わせること。近距離でもつれ合って五分の状態で出すのもアリだ。



確実性を重視するなら、モーションの大きい技に合わせる。無敵なので、相手の技の判定が強くても問題無い。



画面端で空中カウンターヒットさせると、追撃が間に合うことも……。起死回生の一撃になるぞ。

ちょっとした注意点

黄色バーストを出す際は、完全同時押しかD以外のボタンを先に押すことを心がけよう。D→ほかのボタンのズラシ押しだと、地上の立ち状態ではダストがでてしまい、空中だとジャンプDの出始めをキャンセルしてバーストが発動するため、着地にジャンプDの硬直が残ってしまうからだ。

これぞ『GGX』シリーズのだいご味!

ロマンキャンセル／フォースロマンキャンセル

テンションゲージを使用するロマキャンとフォースロマキャンは、連続技、連係などあらゆる局面で活躍するシステム。活用法とその性質を完全に理解しよう。

Text：ケンちゃん

ロマンキャンセルの性質

攻撃が当たると同時にD以外のボタンを三つ同時押しすると、テンションゲージを50％消費して瞬時に身体の周りに赤い閃光が走り、飛び道具以外のすべての攻撃をその場でキャンセルできる。あくまでも当たったときのみ可能なので、空振りしたときはロマキャンは成立しない。

主な使いどころは連続技とスキのフォロー。前者は場合によっては覚醒必殺技を組み込むより大ダメージが狙える。後者は、スキの大きい攻撃を出したときのリスクを減らせるのだ。

地上から空中へ移動する技をロマキャンすると、ジャンプ属性（P139参照）を仕込んでいない限り空中ダッシュや2段ジャンプはできない。ただし、本作では必殺技によっては自動的にジャンプ属性が仕込まれるものが存在しており、それらの必殺技をロマキャンした後は、制限無く空中ダッシュなどを行なえる。

なお、ロマキャンおよび後述のフォースロマキャン後は、一定時間テンションゲージが増加しづらくなることを覚えておきたい。



通常技、必殺技を問わず、テンションゲージが50％以上ある状態で、飛び道具以外の攻撃が当たった瞬間にD以外のボタンを三つ同時押し！



正しく入力すれば、赤いエフェクトが出て技の硬直が無くなる。連続技、連係、スキのフォローとさまざまな局面で利用できるので、性能を理解すること。

フォースロマンキャンセルの性質

前述のロマキャンと効果はほぼ変わらないが、フォースロマキャンはテンションゲージの消費量が25％となっている。その代わり、使用条件と対応技が限定されているのだ。

使用できるのはP135からの記事に記載されている対応技のみで、その技の特定のタイミングでのみキャンセルができる。一見条件が厳しいと思えるが、ロマキャンとは異なり当てなくても成立する。また、ロマキャンと違いキャラによっては一部の飛び道具にも対応しているため、使いこなせれば強力な武器になるはずだ。



対応技中タイミングよくD以外のボタンを三つ押すと青い閃光が走る。これがフォースロマキャン成功の証。

ロマンキャンセル／フォースロマンキャンセルの活用方法

最も各種ロマキャンが役立つのは連続技。連続技の締めに利用する必殺技をロマキャンして、さらに追撃しよう。場合によっては覚醒必殺技を組み込むより高い威力になる。

梅喧の畳返しやアクセルの鎌閃撃など、飛び道具にフォースロマキャンできるキャラは固めに役立つ。通常技→飛び道具フォースロマキャン→ダッシュ～と単純ながら強力な連係が組み立てられるのだ。同時にガードバランスも増加させられるので、攻撃ヒット時の見返りも大きいぞ。有利になる時間は短いが、打撃技ロマンキャンセルでも同じような連係は組み立てられる。

ソルのヴォルカニックヴァイパーなど、ガード時は反撃を受けるような技のフォローにも役立つ。ロマキャンしておけば、ヒット時は連続技、ガードされても攻勢を維持できる、といいことずくめだ。



ディズィーは魚を捕るときにつかってたんですで連続技を締めるのが基本の形。ここでテンションゲージが25％以上ある状況ではさらに……、



フォースロマキャンからダッシュして追撃が可能。ほかのキャラでももちろん、このように必殺技の硬直を減少させ、連続技をさらに発展させられるぞ。



ソルのヴォルカニックヴァイパーはスキが大きめ。1段目にロマキャンしておけば、ガードされても反撃はおろか有利な状況に。ヒット時は……、



ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】からジャンプキャンセルして空中連続技へ。テンションゲージが50％あるだけで、凶悪な技へと変ぼうする。

硬直という鎖を断ち切り、大空へ飛び跳ねろ!

ジャンプキャンセル

通常技の硬直をキャンセルしてジャンプする、格闘ゲームではおなじみのシステム。簡単なシステムだが連係や連続技など、その活躍する状況はかなり多いのだ。

Text：ケンちゃん

ジャンプキャンセルの性質

ジャンプキャンセルとは、特定の通常技を当てた後に、レバーを上方向に入力することで硬直をキャンセルしてジャンプをするシステム。このシステムを利用すれば、ジャンプ攻撃を絡めた空中連続技や強力な連係を組み立てられる。単純ながら奥は深いので、いろいろ試してみよう。

ちなみに、どの通常技がジャンプキャンセルに対応しているかは、各キャラの技解析ページのガトリングルート表で確認できる。要チェックだ。



ジャンプキャンセルは、簡単なラッシュの組み立てに役立つ。もしジャンプキャンセルに対応している通常技がガードされても……、



あきらめずジャンプ攻撃！このままガトリングをつなげれば、再び地上から攻め込める。



空中の相手にジャンプキャンセル可能な通常技をヒットさせたら、さらに連続技を発展させるチャンス。ジャンプキャンセルから攻撃を出せば……、



連続ヒット。通常技の攻撃レベルとジャンプ攻撃の発生の関係で連続ヒットしないものもあるが、これがジャンプキャンセルを使った連続技の基本。

赤く光る目印を見逃すな

カウンターヒット

カウンターヒット時の効果を活用し、対戦中に確認して行動を変えることができれば、攻撃力アップ間違い無し。その性質と効果を把握せよ。

Text：ハメコ。

カウンターヒットの発生条件

「相手の技の動作開始直後から、攻撃判定が持続している間にこちらの攻撃を当てる」、これが最も基本的なカウンターヒットの発生条件となる。ただし、この条件を満たした状態で投げ技を決めても、カウンターヒットになることは無い。技によっては硬直中に攻撃を当てるだけでカウンターヒットとなるものがあり、特に飛び道具系の必殺技にその傾向が強く見て取れる。

また、ガードバランス（P130）が点滅している相手に対しては、ヒットした攻撃が無条件でカウンターヒット扱いとなる。カイや紗夢の通常投げなど、投げ技でカウンターヒットを狙いたいなら、ガードバランスの点滅中を狙うしか無いというワケだ。

カウンターヒットの効果

カウンターヒットの発生時は、やられ側が赤い光を放つのが目印。そして、「やられ側のみヒットストップが延びる」効果がある。ヒットストップの増加時間、ダウン復帰不能時間の増加時間は、右表の通り攻撃レベルに比例して大きくなる仕組み。単にのけぞりやダウン復帰不能時間が延びるだけでなく、ヒットバックが起こるまでの時間も延長されるため、格段に連続技を決めやすくなるのが利点だ。また、カウンターヒット時は気絶値が2倍になるという特徴を持つ。

なお、技によってはカウンターヒット時にヒット効果が変わるものがある。各キャラの攻略ページを読み、把握した上で使いこなしていきたい。



カウンターヒット時の効果を最大限に活用すれば、強力な連続技が可能。ヒット効果の変化もしっかり把握しておきたい。

■カウンターヒット時の硬直時間（単位はフレーム）

攻撃レベル	1	2	3	4	5
地上ヒット時					
通常ヒット時ののけぞり時間（立ちくらい）	10	12	14	17	19
カウンターヒット時の強制停止時間	+0	+2	+4	+8	+12
合計のけぞり時間	10	14	18	25	31
空中ヒット時					
空中ヒット時の基本ダウン復帰不能時間	10	12	14	16	18
カウンターヒット時の増加量	+10	+12	+14	+16	+18
合計ダウン復帰不能時間	20	24	28	32	36

追撃必至の特殊やられ

よろけ

レバガチャで回復できるなど、特殊なのけぞり状態であるよろけ。よろけ発生技を把握し、当てた際は攻め、受けた際は回復と、素早く移行できるようにしたい。

Text：ハメコ。

よろけの性質

下表にあるよろけ誘発技を地上の相手に当てると、よろけが発生する。その性質は以下の三つ。

①無防備な時間が非常に長い
②よろけた側はレバガチャで回復できる
③よろけ中は打撃だけでなく投げも決まる

①は当てた技に左右されるものの、総じて非常に長く、追撃を望める状況は多い。中でも、よろけ誘発技を当てつつロマキャンし、ダッシュで接近してから連続技につなぐ、といった使い方が有効。

②の回復操作は、⬆と⬇以外のレバー入力のみを受け付けている。そのため、レバーを回すより、横方向に素早く振って回復するのが効率的だ。

③は投げを連続技に組み込める、ということ。よろけ中に投げが決まると、ヒット表示もしっかりつながるようになっている。また、通常ののけぞりと違い、復帰後の対投げ無敵時間が存在しない。従って、追撃が間に合うかどうか分からないときは、投げを狙うのが非常に有効となる。相手はよろけ回復後、ジャンプやバックステップで逃げるか、対投げ無敵のある技を出さない限り回避できない。



よろけが発生した側には、体力ゲージの下にレバーをかたどった回復可能マークが表示される。長時間硬直するので……、



追撃を狙っていこう。特に、復帰後も対投げ無敵時間が無いため、投げによる攻めが非常に有効。

よろけ誘発技一覧表

※CHはカウンターヒット時のみ誘発

キャラ	技
ソル	➡+HS
カイ	立ちHS（CH）
メイ	立ちHS（CH）
	➡+HS（CH）
ミリア	➡+P（CH）
	サイレントフォース（CH）
エディ	立ちHS（CH）
ポチョムキン	しゃがみS（CH）
	ジャンプS（CH）
	メガフィスト・後方
	F.D.B.
	F.D.B.（飛び道具返し）
	ガイガンター
チップ	➡+HS
	麓砕（CH）
ファウスト	しゃがみS（CH）
	ジャンプD（CH）
梅喧	➡+K（CH）
	蚊鉤
	各種縛
紗夢	➡+P（CH）
	しゃがみS（CH）
	激・砕神掌（1段目）
ジョニー	しゃがみHS（CH）
	ジャンプHS（CH）
アクセル	遠距離立ちS（CH）
	しゃがみHS
闇慈	➡+P（CH）
	花鳥風月（1～3段目）
ヴェノム	立ちHS（CH）
テスタメント	立ちHS（CH）
	マスターオブパペット（1段目）
ディズィー	遠距離立ちS（4段目）
	➡+HS（CH）
スレイヤー	立ちHS
	➡+HS（CH）
	ジャンプD（CH）
	アンダープレッシャー（CH）
	血を吸う宇宙
	直下型ダンディー
イノ	➡+HS（CH）
	大木をさする手
ザッパ	しゃがみS（CH）
	しゃがみHS
	幽霊：遠距離立ちS（CH）
	剣：痛そう、っていうか痛い（CH）
	剣：近づくと逝きます
ブリジット	⬉+P（CH）
	ジャンプ中⬇+S（CH）
	ロジャーラッシュ
	高空版ロジャーゲット（1段目）
	ループ ザ ループ（7段目）
ロボカイ	立ちHS（CH）
	➡+HS（Lv1～3）（CH）
A.B.A	諸刃（極諸刃）：立ちHS（CH）
	共通：覆滅
	通常：消却（CH）
	諸刃（極諸刃）：過失（立ちガード時）
	諸刃：変質
聖騎士団ソル	➡+K（CH）
	➡+HS
	Lv1ブロックヘッドバスター（1段目ヒット時の2段目）
	Lv2～3ブロックヘッドバスター（1段目ヒット時の全段）
	ドラゴンインストール：殺界（1段目）

フォースロマンキャンセル一覧！

本作のフォースロマキャン対応技と、タイミングを一挙掲載！　これで練習しまくろう！
※F＝フレーム、1フレーム＝60分の1秒。

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
ソル	1	ガンフレイム	炎が見えてから7～8F目	2
	2	バンディットブリンガー	頂点付近で炎が見えた瞬間	3
	3	ライオットスタンプ	壁からターンした瞬間	4
	4	ファフニール	ストレートを放ったところ（攻撃発生の瞬間）	4
	5	空中バンディットリヴォルヴァー	1段目の攻撃持続時間が終わった瞬間	2
	6	ドラゴンインストール中ガンフレイム	炎が最大になる直前	2
カイ	7	スタンエッジ・チャージアタック	剣を後ろに払った瞬間	2
	8	スタンディッパー	滑り終わり、2段目のなぎ払いの動作を開始した瞬間	3
	9	セイクリッドエッジ	剣を形作ってから6～7F目	2
	10	空中スタンエッジ	着地した瞬間	3
	11	通常投げ	斬った瞬間	2
	12	空中スタンエッジ・チャージアタック（発射直後）	剣を後ろに払った瞬間	2
	13	空中スタンエッジ・チャージアタック（着地）	着地した瞬間	3
メイ	14	拍手で迎えてください	攻撃発生の前、手を挙げ切る直前	2
	15	イルカさん・縦、イルカさん・横	ヒットorガードさせた瞬間	6
	16	地上レスティブローリング	体を丸めて突進する瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
ミリア	17	HSタンデムトップ	髪の毛を大きく振ったところ	3
	18	アイアンセイバー	髪の毛に乗った瞬間（攻撃発生の瞬間）	6
	19	バッドムーン	跳ね返ってミリアの顔が見えた瞬間から3F（ガード時、ヒット時、空振り時すべて可能）	3
	20	➡＋P	2段目後、花の形に変化した頭髪が小さくなり始めたところ	2
	21	➡＋K	攻撃発生の前、ミリアが逆立ちしたところ	2
	22	高速落下	下降し始めの瞬間	2

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
エディ	23	HSインヴァイトヘル	完全に手を挙げ切ったところ、ドリルの見えた瞬間	2
	24	シャドウギャラリー	2段目の攻撃発生の前、口を最大まで開けたところ	3
	25	メガリスヘッド	分身が完全に消え、本体が後ろに足を出したところ	3
	26	ドランカーシェイド	盾状の影が最も大きくなった瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
ポチョムキン	27	メガフィスト・前方、メガフィスト・後方	両腕で攻撃したところ（攻撃発生の瞬間）	2
	28	ハンマフォール	両拳で挟み込んだ瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
	29	しゃがみHS	攻撃判定が無くなった瞬間、拳を引き戻したところ	3
	30	➡＋HS	攻撃発生の2～3F前、両拳を突き出す動作の瞬間	2
	31	通常投げ	相手を放り投げてから12～16F目	5
チップ	33	幻朧斬	相手の血が見えた瞬間	2
	33	穿踵	空中に浮いた瞬間	3
	34	斬星狼牙	1段目の攻撃発生の瞬間から4F間、3段目の攻撃発生の瞬間から4F間	4
	35	地上βブレード	下降し始め、体が半身になったところ	2
	36	HS＆D殺式転移	出現した瞬間	1
ファウスト	37	愛	頭を投げてから5～6F目	2
	38	ごーいんぐまいうぇい（槍点遠心乱舞中）	高速で体を回転させるグラフィックが終わった瞬間	6
	39	前からいきますよ	攻撃判定が発生した瞬間	2
	40	後ろからいきますよ	攻撃判定が発生した瞬間	2
	41	刺激的絶命拳	技後の挑発ポーズ中（ガード時、ヒット時、空振り時すべて可能）	40
	42	引き戻し	相手がファウストに密着した瞬間	3
	43	上からいきますよ	跳ね返りの頂点付近、跳ね返りから14～15F目（ガード、ヒット、空振り時すべて可能）	2



フォースロマンキャンセル一覧 II

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
梅喧	44	ジャンプD	獅子舞が出す炎が最大になった瞬間（攻撃発生の瞬間）	3
	45	畳替し（地上）	攻撃発生から9〜12F目	4
	46	畳替し（空中）	攻撃発生直前の2F間	2
	47	裂羅	刀で突き刺す瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
	48	回り込み	後ろに向き終わった所（無敵が切れた瞬間）	3
	49	鉄斬扇	1段目の下から上に斬り上げた瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
紗夢	50	通常投げ	蹴り上げる前、地面に両手を着いた瞬間	2
	51	千里沁鐘	攻撃発生直前の3F間と攻撃発生の瞬間1F	4
	52	空中跳迅	足を真上に上げた瞬間、動作開始から7〜9F目	3
	53	激·砕神掌	1段目の掌底で攻撃した瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
ジョニー	54	➡+K	突進して蹴り上げる前（攻撃発生の3〜4F前）	2
	55	ディバインブレイド	上昇後、腕を振り上げたところ	3
	56	ディバインブレイド（追加攻撃）	攻撃発生から3〜4F目	2
	57	空中ディバインブレイド	攻撃発生から3〜4F目	2
	58	Lv1ミストファイナー·下段	攻撃持続時間が終わった瞬間	2
	59	バッカスサイ	刀を納めて2〜7F目	6
アクセル	60	しゃがみHS	鎌を振り下ろした瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
	61	鎌閃撃	鎌のエフェクトが出てから4〜5F目	2
	62	HS雷影鎖撃	地面に墜落した瞬間	3
	63	天放石	バンダナを頭に巻きなおした瞬間	2
	64	S雷影鎖撃	攻撃発生前、頂点を少し過ぎたところ	2
	65	虚空撃	攻撃判定が無くなり、鎌を引き戻し始めたところ	3
闇慈	66	➡+K	蹴り上げた瞬間（攻撃発生の瞬間）	2
	67	➡+HS	5段目の攻撃発生の瞬間	2

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
闇慈	68	針·壱式	上昇後、扇子を横に広げ始めたところ	3
	69	K戒	頂点に達した瞬間	3
	70	陰	攻撃発生の瞬間、投げ成立時は不能	3
	71	一誠奥義「彩」	攻撃発生後、口元を扇子で隠した瞬間	3
ヴェノム	72	Sスティンガーエイム	攻撃発生から4、5F目	2
	73	HSスティンガーエイム	攻撃発生から6、7F目	2
	74	ジャンプS	攻撃持続時間の最後、動作開始から10〜11F目	2
	75	デュービスカーブ	攻撃判定（持続は1F）消失の直後	3
テスタメント	76	エグゼビースト	顔を下に向けた瞬間	3
	77	➡+HS	地面に鎌を振り下ろしたところ、動作開始から23〜27F目	5
	78	ウォレント	出現してから27〜29F目、吹き上げた血が最大になり縮小し始めたところ	3
	79	マスターオブパペット	1〜2段目の間、テスタメントが手招きする直前	5
ディズィー	80	魚を捕る時に使ってたんです	氷柱の出現（攻撃発生の瞬間）から18〜19F目	2
	81	インペリアルレイ	両手を真横に広げた瞬間	2
	82	しゃがみHS	ネクロがオノで攻撃した瞬間（攻撃発生の瞬間）	3
	83	➡+HS	1段目の攻撃発生の瞬間	3
	84	足払い	ネクロが地面をたたいた瞬間（攻撃発生の瞬間）	3
	85	はじめはただの明かりだったんです	光の鎌が見え始めてから10〜12F目	3
スレイヤー	86	➡+P	肩で攻撃した瞬間（攻撃発生の瞬間）	3
	87	Dステップ	最大まで後退、前進し始める瞬間	4
	88	➡+HS	カカトを振り下ろす直前（攻撃発生の直前）	2
	89	デッド オン タイム	突進が終わって落下し始めるところ	2

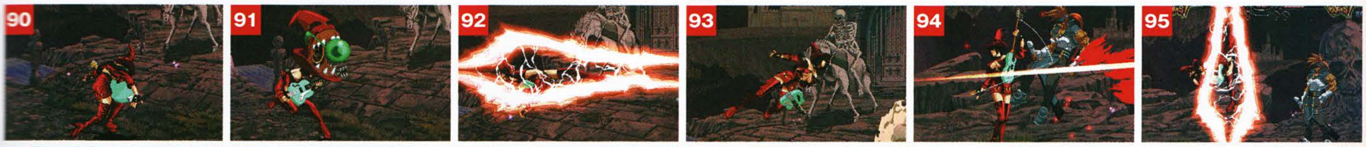


フォースロマンキャンセル一覧 III

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
イノ	90	HS大木をさする手	攻撃発生前、しゃがみ姿勢から伸び上がるところ	3
	91	抗鬱音階	音符が見えてから4～5F目	2
	92	ケミカル愛情(横)	動作開始から16～17F目、逆さになり大きく足を広げたところ	2
	93	HS狂言実行	突進が終わって降下し始める瞬間	3
	94	通常投げ	弦で攻撃した瞬間から16～17F目	2
	95	ケミカル愛情(縦)	動作開始から16～17F目、足を大きく広げたところ	2
ザッパ	96	K&S&HSそのまま帰ってこないで下さい	攻撃発生の瞬間から2～3F目	2
	97	落ちといてください	動作開始から13～16F目(攻撃発生は10F)	4
	98	近づくと逝きます	動作開始から23～26F目(攻撃発生は20F)	4
	99	立ちHS(無憑依)	攻撃持続時間が終わった瞬間	2
	100	Dそのまま帰ってこないで下さい	攻撃発生の瞬間から6～7F目	2
	101	ジャンプHS(剣憑依)	攻撃持続時間の最後、動作開始から15～17F目	3
ブリジット	102	足払い	攻撃持続時間の3～4F目	2
	103	スターシップ(地上)	3段目の攻撃発生の瞬間	2
	104	ロジャーラッシュ	ロジャーが見えた瞬間	2
	105	ジャッグド ロジャー(地上)	ロジャーが見えた瞬間	2
	106	ロジャーゲット	手招きの動作から11～12F目	2
ロボカイ	107	立ちHS	鉄球で攻撃した瞬間(攻撃発生の瞬間)	4
	108	しゃがみHS	動作開始から34～36F目(攻撃発生は14F)	3
	109	痛カイ撃	攻撃判定が発生する4～6F前	3
	110	➡+HS(Lv1)	煙を噴き出した瞬間	2
	111	➡+HS(Lv2)	煙を噴き出した瞬間	2
	112	➡+HS(Lv3)	煙を噴き出した瞬間	2
	113	カイ幕ホームラン	頂点付近、体をそらして宙返りしたところ	2

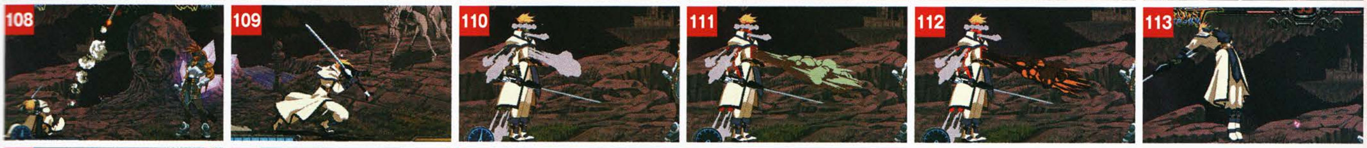
キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
聖騎士団ソル	114	Lv1ブロックヘッドバスター	炎が見えた瞬間から11～12F目	2
	115	Lv2ブロックヘッドバスター	炎が見えた瞬間から11～12F目	2
	116	Lv3ブロックヘッドバスター	炎が見えた瞬間から11～12F目	2
	117	Lv1ガンブレイズ	火柱が見えた12～13F目	2
	118	Lv2ガンブレイズ	1本目の火柱が見えた14～15F目(2本目の火柱が出る6～7F前)	2
	119	Lv3ガンブレイズ	2本目の火柱が見えた8～9F目(3本目の火柱が出る8～9F前)	2
	120	Lv1地上バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	攻撃発生の6～7F前、動作開始から15～16F目	2
	121	Lv2地上バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	攻撃発生の6～7F前、動作開始から13～14F目	2
	122	Lv3地上バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	攻撃発生の6～7F前、動作開始から11～12F目	2
	123	地上アクションチャージ	青いエフェクトが見えた瞬間、動作開始から6～7F目	2
	124	空中アクションチャージ	青いエフェクトが見えた瞬間、動作開始から12～13F目	2
A.B.A	125	断獄	武器でたたき付けた瞬間(攻撃発生の瞬間)	2
	126	消却【通常】	空中で蹴りを放って着地した瞬間	3
	127	忌避【通常】	腕を大きく振った瞬間(動作開始から23～24F目)	2
	128	牽引【通常】	低い姿勢で突進し立ち上がり始めた瞬間、動作開始から11～13F目	3
	129	証拠·隠匿【通常】	攻撃発生の瞬間	4
	130	しゃがみHS【諸刃】	2段目の攻撃発生の瞬間	3
	131	根絶【諸刃】	攻撃判定の無くなった瞬間、落下を開始した瞬間	2
	132	抹消★	腕でなぎ払った瞬間(攻撃発生の瞬間)	4
	133	覆滅★	突いた瞬間(攻撃発生の瞬間)	4
	134	断罪★	武器を振り上げた瞬間(1段目の攻撃発生の瞬間)	3
	135	過失★	両足を揃えて、蹴り下ろした瞬間(攻撃発生の瞬間)	3

※【通常】は通常モード、【諸刃】は諸刃モード限定の技、★は極諸刃モード中のみフォースロマキャン可能。()内は極諸刃モード時の受付幅。

















さらなる高みを目指すため、もう一歩踏み込んでみよう!

『GGXX SLASH』上級テクニック集

ここでは、連続技の仕組みをはじめとする知識や、システムを生かしたテクニックを紹介していく。細かいものが多いが、理解して実践すれば、実力が向上することは間違い無しだ!

Text:ケンちゃん

これで連続技マスターの仲間入り!? 連続技テクニック

連続技にまつわる基礎知識やテクニックを、2ページにわたって紹介。その内容はさまざまだが、どれも役に立つはずだ。

みんな知っていたかな? 連続技の仕組み

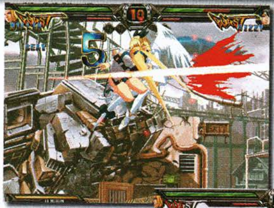
●ノックバックとダウン復帰不能時間の仕組み

攻撃を当てた際、その反動で相手との間合いが離れることをノックバックと呼ぶ。画面端で連続技を決めると分かりやすいと思うが、ノックバックの大きさは状況により異なる。連続技中は、連続技を始動してからの時間が長いほど、ノックバックが大きくなるのだ。1秒以上で減少が始まり、8秒で通常時の2倍、それ以降は2倍の状態が続く。

また、ダウン復帰不能時間も時間の影響を受け、連続技の時間が長いほど減少していく。こちらは3秒以上で減少が始まり、14秒で通常時の0.6倍、それ以降は0.6倍均一となる。このため、ギリギリで連続ヒットするつなぎは、始動技から時間がたっていると連続ヒットしないことが多いので注意。同じ構成の連続技でも、始動技に要する時間の違いで、連続ヒットしない場合があるのだ。

●浮きの高さの仕組み

前述の二つと異なり、浮きの高さはヒット数によって変化。6ヒット目から補正が掛かり、35ヒット目で最も浮きが低くなるぞ(以降は変わらず)。連続技の時間は関係無いので覚えておこう。



ミリアで【近距離立ちS→しゃがみHS】→ハイジャンプ【S→P→S】とつなぐと連続ヒットするが……、



エメラルドレイン後に同様の連続技を狙っても、始動からの時間が長くなるため、ジャンプ【P→S】部分でダウン復帰される。

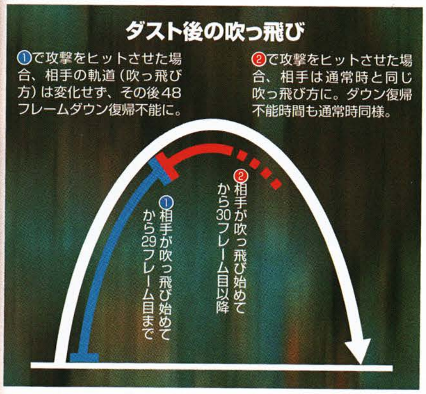
ダストの威力アップに最適! 落ちダス

ダストをヒットさせた後は、ホーミングジャンプからレバー上方向のキャンセルを利用して技を決め、さらに空中ガトリングを決めるのが基本。だが、ダスト後のダウン復帰不能時間を理解すれば、さらに威力が高い連続技を作り出すことが可能だ。

ダスト後、相手が吹っ飛び始めてから29フレーム目までに攻撃をヒットさせた場合、相手は吹っ飛びの軌道が変化しないまま、48フレーム間ダウン復帰不能になる。29フレーム間の終わり際で攻撃をヒットさせれば、その分吹っ飛び軌道の終わりまでダウン復帰不能時間が続き、中～重量級キャラなら地面に落ちるまで、軽量級キャラなら地面ギリギリまでダウン復帰されなくなるのだ。このとき自キャラが先に着地していれば、地上技で拾ってさらに連続技を決められるぞ。

吹っ飛び始めてから29フレーム目までは何回攻撃をヒットさせてもいいので、自キャラのジャンプ攻撃の発生をチェックし、威力が高く29フレーム目にタイミングが合いやすい組み合わせを作っておくと便利。その際は、レバー上方向のキャンセルに1フレーム掛かることを忘れずに。

ただし、単純に攻撃をヒットさせるだけでは、相手より先に着地できない。後述の方法を参考にして、うまく着地できる連続技を作り出そう。



具体的な狙い方

ダスト後、「吹っ飛び開始から29フレーム目(またはその直前)に攻撃を当てつつ、自キャラが先に着地する」方法は主に二つ。一つ目はフォルトレス法。ホーミングジャンプ後に一瞬フォルトレスをすると、ジャンプの軌道が変わって早めに着地できるのだ。単発の攻撃でこれを使う場合は、29フレーム間の終わり際にタイミングを合わせよう。

二つ目は2段ジャンプ法。ホーミングジャンプ中の攻撃をレバー上方向キャンセル後、さらに2段ジャンプして軌道を変え、素早く着地する方法だ。

フォルトレス法



ダストからホーミングジャンプをした後、相手との高さが合った瞬間にフォルトレス→ジャンプS。相手より先に着地できるので、タイミング良くHSヴェイパースラストをヒットさせよう。HSヴェイパースラスト後は、さらに近距離立ちS+αで追撃が可能だ。

2段ジャンプ法



ダスト～ホーミングジャンプ後、普段通りジャンプHS→ジャンプDとヒットさせる。ジャンプDをレバー上方向でキャンセル後に2段ジャンプすると、ほぼ相手と同じ高さで落下できる。着地寸前にジャンプDをヒットさせ、さらに連続技を続けよう。

ハイジャンプから2段ジャンプ!?

ジャンプ属性付加

特殊な操作により、自キャラに通常ジャンプorハイジャンプの属性を仕込む「ジャンプ属性付加」。成功すれば、そこから空中に移行後、仕込んでおいたジャンプの最中と同じ行動が可能。通常は不可能な、ハイジャンプ〜2段ジャンプや地上から空中へ移動する必殺技〜空中ダッシュor2段ジャンプなどを可能にするスーパーテクニックだ。

通常ジャンプとハイジャンプの違いは、右下の表にある通り。通常ジャンプ属性を仕込んでおけば、ハイジャンプや地上から空中へ移動する必殺技の後、空中ダッシュや2段ジャンプが可能となる。

一方、ハイジャンプ属性は跳び越すなどして相手との左右が入れ替わった際、自動的に相手方向へ振り向くのが特徴。なお、空中ダッシュは可能だが、2段ジャンプは行なえない。

ジャンプ属性仕込みを使えば、空中連続技にハイジャンプを使って手数を増やした後、さらに2段ジャンプして追撃するなど、連続技のダメージを伸ばすことができる。また、地上から空中に移動する必殺技にジャンプ属性を仕込んでおき、ロマキャンやフォースロマキャンから2段ジャンプや空中ダッシュをして攻め込むなど、連係にも役立てられる。戦術の幅が広がること間違い無しだ。

ジャンプ属性を仕込む方法は、主に「ジャンプキャンセル入力法」、「着地モーションキャンセル法」、「ジャンプし始めキャンセル法」の三つ。それぞれの具体的なやり方と、本作から初登場の自動的に仕込まれる技、およびジャンプキャンセルを利用したテクニックを解説していこう。

各ジャンプの特性

ジャンプの種類	空中ダッシュ	2段ジャンプ	自動振り向き
通常ジャンプ	○	○	×
ハイジャンプ	○	×	○



例えばカイなら、ジャンプ属性を仕込みつつHSヴェイパースラストを出せば、ロマキャンした後……、



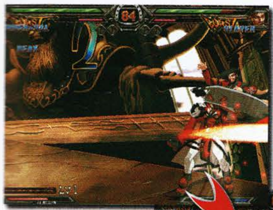
仕込んでおいたジャンプの最中と、同じ行動が可能になる。すかさず空中ダッシュで間合いを詰めて……、



着地後に近距離立ちSで拾い、空中連続技へ！ ダメージアップにつながるので、マスターしてほしい。

ジャンプキャンセル入力法

ジャンプキャンセル可能な通常技を当てた後、ヒットストップが切れる前に「レバー上方向→ガトリングorキャンセル必殺技」と素早く入力する方法。成功するとジャンプキャンセルせず、続けて入力した技が出るぞ。ハイジャンプ属性を仕込むこともできるが、ヒットストップの終わり際にハイジャンプ→次の技を入力する必要があり、高難度。



聖騎士団ソルの場合は、近距離立ちSを当てた瞬間にレバーを上方向に入れ、ヒットストップが切れる前に立ちHSを入力。



成功すればハイジャンプ【S→HS→D】後に2段ジャンプが可能。ジャンプDをさらにヒットさせよう。

着地モーションキャンセル法

ジャンプの着地直後（2フレーム以内）に技を出すと、自動的にジャンプ属性が仕込まれる。この方法で仕込まれるのは、直前に行なっていたジャンプの属性。ジャンプの種類だけでなく可能な行動も引き継がれるので、例えば直前のジャンプで2段ジャンプをしていた場合、空中へ移動後に2段ジャンプや空中ダッシュができないので注意。



ジャンプの着地と同時に攻撃を出すだけという、簡単な仕込み方法。仕込まれるジャンプ属性は……、



直前のジャンプが引き継がれる。着地足払い→キャンセル必殺技などで空中に移行し、仕込んだジャンプ属性を生かそう。

ジャンプし始めキャンセル法

キャラごとに違いはあるが、ジャンプの動作を開始してからキャラが空中判定となるまで、若干の時間が掛かる（4〜6フレーム）。このジャンプし始めモーション中は地上の必殺技を出すことができ、ここで必殺技を出すとジャンプ属性が仕込まれるのだ。この方法で仕込まれるのは、直前に入力したジャンプの属性となる。



例えば↓↙←コマンドの必殺技なら、↓↙←↖＋ボタンと入力することで、ハイジャンプ属性を仕込みつつ出すことが可能。



ジャンプし始めのモーションがキャラは難しいが、単発でいきなりジャンプ属性を仕込めるのが利点だ。

ジャンプキャンセルの受付時間を利用

ジャンプキャンセルは技の硬直が切れるまで行なえることと、ジャンプし始めは必殺技を出せることを利用すれば、キャンセルの受付時間を延ばすことが可能。ジャンプキャンセル可能技なら、キャンセル受付時間が終わった後でも、「ジャンプキャンセル→ジャンプし始めに必殺技」とすれば、擬似的にキャンセルが可能なのだ。

このテクニックは、単発でヒット確認を行ないつつ連続技を決める際に役立つ。紗夢の遠距離立ちS→兆脚鳳凰昇や、スレイヤーの立ちKor立ちHS→デッド オン タイムなどで活用できるぞ。



例えば紗夢なら、ダッシュ遠距離立ちSを当てた瞬間にヒット確認をしつつ→↘↓↙←↖→と入力して……、



ヒット時のみSをプッシュ！ キャンセル受付時間が終わっていても、ジャンプキャンセルを利用して兆脚鳳凰昇が出せるぞ。

自動的に仕込まれる技

一部の技は、出すだけで自動的に通常ジャンプ属性が仕込まれる。A.B.Aの飽食、ソルの地上バンディットリヴォルヴァー、ライオットスタンプ、チップの地上βブレード、ファウストの上からいきますよ、もう一丁オイッス！（ジャスト入力時のみ）、紗夢の➡＋HS、剱楼閣（派生版のみ）、闇慈の針・壱式、ロボカイのカイ幕ホームランが該当するぞ。

正確には、空中の行動回数制限を解除する性質を持つ。2段ジャンプや空中ダッシュ後に出しても、再びそれらの行動を取れるのだ。

ダメージを与えるチャンスを増やせ! ガード崩しテクニック

ガード崩しに役立つ二つのテクニックを紹介。キャラによっては主力となり、対策としても役立つため、性質を理解しておこう。

驚異の見切れない中段攻撃
連続ガード中段

ガード硬直中は、相手の攻撃をガードしない限り、立ちしゃがみを切り替えてもキャラの体勢は変化しない。この性質を利用すれば、見切りにくい中段攻撃を作ることができる。

例えば、ジャンプ攻撃をガードさせた後の2段ジャンプ攻撃。連続ガードかつ立ちガード状態の相手に当たるという条件を満たせば、中段攻撃として機能するのだ。できるだけ低い打点でジャンプ攻撃を当てると成功しやすいぞ。

活用できる主なキャラは上表の通り。背の高い聖騎士団ソル、ソル、エディ、ジョニーなどを使うときは、この中段攻撃を狙われやすいので注意。

連続ガード中段具体例

キャラ名	始動	中段に使う技とその後のつなぎ
聖騎士団ソル	SorD	Ⓙ▶【HS→D】
A.B.A	S	Ⓙ▶【S→HS】
ソル	S	Ⓙ▶DⒸ▶Sヴォルカニックヴァイパー
メイ	HS	ガトリングDⒿ▶【S→HS】
梅喧	S	ガトリングDⒻ▶空中畳替し
ヴェノム	S	Ⓙ▶HSⒸ▶レッドヘイル
ディズィー	HS	昇りジャンプP（→独りにしてください）
スレイヤー	K	Ⓙ▶DⒸ▶直下型ダンディ



ソルの場合は、ジャンプSを低めにガードさせた後、後述の先行入力を利用して2段ジャンプDへ。



通常しゃがみ状態にには当たらない打点でジャンプDがヒット！ 驚異の高速中段攻撃が完成だ。

思わぬところで逆ガード
投げからのめくり

相手を画面端でダウンさせた場合、通常はめくりを狙うことができないが、うつぶせで足をこちら側に向けている、またはあおむけで頭をこちら側に向けているダウンに対しては、たとえ画面端でも端側に入り込んでめくりを狙うことが可能。

このテクニックを狙えるのは、主に特定の投げ技で画面端に向かって投げた後。対応キャラ＆投げ技を右表にまとめたので、参考にしてほしい。

なお、起き上がりにめくりで攻撃を重ねた場合、通常は振り向きモーションが発生するため逆ガードにならないが（詳しくは後述）、前述のダウン状態にめくりで攻撃を重ねると、振り向きモーションが発生しないためしっかり逆ガードになる。



カイの空中投げを決めた後は、相手がうつぶせかつ足を自キャラ側へ向けたダウン状態に。ここで起き上がりにグリードセバーに重ねると、相手が完全に画面端に居ても逆ガードとなる。ワンパターンだとガードされやすいので、たまに狙うといい。

画面端の投げからのめくり具体例

キャラ名	始動	めくりに使う技
カイ	空中投げ	グリードセバー
メイ	通常投げ	HSイルカさん・縦
ポチョムキン	通常投げ	ジャンプHS
	ポチョムキンバスター	
チップ	通常投げ	ジャンプHS or αブレード
アクセル	通常投げ	ジャンプHS
テスタメント	通常投げ	ジャンプHS
ロボカイ	通常投げ	ジャンプS



メイの場合、HSイルカさん・縦をフォースロマキャンすれば追撃が狙えるぞ。

振り向きとガードの仕組み

相手との位置が入れ替わった際に発生する振り向きモーション。この振り向きモーション中に受けた攻撃は、レバーを➡や⬊に入力してもガードできる。起き上がりにめくり攻撃を重ねた場合、位置が入れ替わることで起き上がり直後に振り向きモーションが発生するため、ガード方向が左右逆になることは無いのだ。

ただし、立ちガードの場合は攻撃を受けないと前進によって振り向きモーションがキャンセルされるので、左右どちらでもガードできるタイミングはほんの一瞬。攻撃側が起き上がりに少し遅らせてめくり攻撃を重ねれば、しっかり逆ガードになる。

また、ダウン側が起き上がりにフォルトレスをした場合、立ち、しゃがみを問わず振り向きモーションがフォルトレスでキャンセルされるため、めくり攻撃はすべて逆ガードになるぞ。

なお、上記の投げからのめくりで解説したうつぶせで足がこちら側、またはあおむけで頭がこちら側のダウンは、ダウン中のキャラが逆を向いているのがポイント。めくり攻撃を仕掛けても振り向きモーションが発生しないため（位置が入れ替わって正面向きになるため）、しっかり逆ガードになるのだ。逆に、正面からの攻撃に対しては振り向きモーションが発生するため、レバー➡や⬊でもガードが可能。二択の攻防で重要となるので覚えておこう。



起き上がり直後に当たるようにめくり攻撃を重ねた場合、相手はレバー左右どちらでもガード可能なのだ。



うつぶせで相手の足がこちら側に向いている場合、めくり攻撃を仕掛けても振り向きモーションは入らない。



起き上がりにフォルトレスをする場合は十分に注意が必要。聖騎士団ソルのガンブレイズによるめくりが……、



逆ガードになってしまう。相手や状況によっては、フォルトレスが逆効果になることを頭に入れておこう。

対戦で役立つテクニックはまだまだあるぞ!

そのほかのテクニック

まだ扱っていない細かなテクニックを一挙に解説。キャラにもよるが、基本的には役立つテクニックなのでチェックしてみよう。

フォルトレスキャンセル

立ちHSとジャンプHS以外の通常技&特殊技は、動作開始から2フレーム以内にフォルトレスを入力すれば、キャンセルしてフォルトレスに移行できる(フォルトレスができない状況を除く)。

操作は忙しいが、通常投げを狙う際に「➡+S・HS同時押し(SはPやKでも可能)→2フレーム以内にレバーガード方向」と入力すれば、投げ失敗で出た通常技をフォルトレスでフォローできるぞ。


通常投げや空中投げは、失敗するとボタンに対応した通常技が暴発してしまう。状況によっては危険だ。


しかし、通常投げをレバー前+ボタン同時押しで入力しつつ、直後にフォルトレスを仕込んでおけば……、


暴発した通常技をキャンセルし、フォルトレスへ移行できる。失敗時のリスクを大幅に減らせるのだ。

バーストキャンセル

相殺発生時および紗夢の祓斧成功時、ヒットストップ中にバースト→フォルトレスと入力すると、バーストの無敵時間を継続しつつフォルトレスに移行できる。操作は難しいが、30フレーム程度の対打撃無敵時間が付く上、フォルトレスはすぐに中断できるので強力だ。また、攻撃ガード時のヒットストップ中にバースト→デッドアングルと入力すれば、デッドアングルの無敵時間を延ばせるぞ。


祓斧を持つ紗夢は、バーストキャンセルを最も活用できるキャラ。相手の攻撃を受け止めたら……、


素早くバースト→フォルトレスと入力しよう。成功すれば対打撃無敵時間を得つつフォルトレスへ移行。


その後は自由に行動可能だ。成功すればバーストゲージは減らないので、入力の難度さえ乗り越えられればドンドン狙える。

慣性残しジャンプ

地上技のジャンプキャンセルを最速で行なうと、たとえ地上技をダッシュから出していても、その勢いは残らない。だが、ダッシュから地上技を当てつつ、そのヒットストップが終わった後にジャンプキャンセルを行なえば、ダッシュの勢いを残しつつジャンプできるのだ。ジャンプキャンセルを使った空中連続技で、前方への移動距離を稼ぎたい場合は、このテクニックを活用するといい。


ソルのダッシュ近距離立ちSから、ジャンプキャンセルで前に跳んだ場合……、


最速でジャンプキャンセルすると勢いが残らず、この程度の距離しか跳べない。


ヒットストップ後に行なえば勢いが残り、ここまで移動できる。ヒットストップの感覚をつかみ、身体でタイミングを覚えよう。

暗転ガード不能

飛び道具系の必殺技は、覚醒必殺技の暗転中も動作が続く。これを利用し、暗転で停止している相手に飛び道具が当たる状況を作ると、相手は暗転前にガードを入力しておかないとガード不可能になる。メイの拍手で迎えてください(タメ)→グレート山田アタック、エディの中段攻撃→イグゼキューターX、ディズィーの木の実をとる時に使ってたんです→インペリアルレイなどが実用的だ。


木の実をとる時に使ってたんですを、ボタン押しっぱなしで停滞させ、インペリアルレイと同時に発射!


暗転の強制停止中に木の実をとる時に使ってたんですが当たるため、相手が暗転前にガードしていなければ確定でヒット!

空中ガトリング先行入力

ジャンプ攻撃Ⓙジャンプ攻撃のつなぎは、最速で行なっても1フレームのタイムラグが生じてしまう。だが、ミリアのジャンプKⒿSなどガトリングが可能なつなぎなら、ジャンプキャンセルする通常技のヒットストップ中に2段ジャンプと次の技の入力を済ませれば、前述した1フレームのタイムラグ無しで次の技を出すことが可能。空中連続技のつなぎに役立つので、覚えておくといい。


ミリアでジャンプK→2段ジャンプSとつなぐときは、ジャンプKのヒットストップ中に⬆とSを入力。


ジャンプキャンセル時に生じるタイムラグが無くなる上、最速でSを出すことが可能だ。

ダウンバースト

劣勢を打破できる青色バーストだが、読まれてガードされると手痛い反撃をくらってしまう。このリスクを最低限に抑えられるのが、ダウン中の青色バーストだ。ガード後に反撃をくらってもダウン追い打ち扱いとなるため、大したダメージを受けないのだ。もちろん、ヒット時は通常通り相手を吹っ飛ばせるぞ。バーストの使用タイミングに悩むぐらいなら、このダウンバースト一本に絞るといい。


通常の青色バーストはガードされると非常に危険だが、ダウン中に出した青色サイクバーストは……、


もしガードされても、硬直中にくらった攻撃はすべてダウン追い打ち扱いに。安全な回避手段となるぞ。

Text：Dr.ファチスト　イラスト：今井神

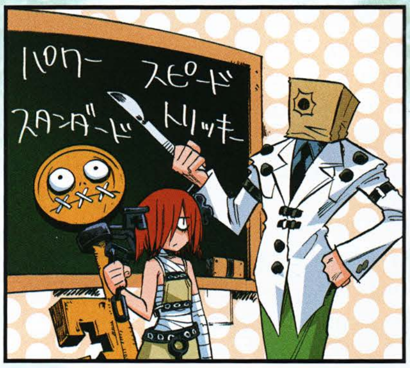
悩める初心者にも愛の手を……

『SLASH』本格デビューのアナタへ捧ぐ

愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)

『SLASH』で本格的デビューしたいっと思ったアナタ!!　不肖ながらこの私、Dr.ファチストがお手伝いをさせていただきますよっ!!

悩　キャラ選択……。アタシには選べない……。



A.B.A：『SLASH』にはカギのキャラは居ないの……。アタシには選択できないわ……。

ファチスト（以下ファチ）：おや、そこのお嬢さん。お見受けしたところなお悩みのようですが？

A.B.A：なんだ君……？　不審者の分際が……!!

ファチ：いきなり失礼ですね。まぁ、いいでしょう。私でよろしければ悩みを聞きますよっ？

A.B.A：紙袋のクセに……実はアタシ……『SLASH』をプレイしたいけど……パラケルス以外は選べなくて……八方臭がりだし……。

ファチ：それを言うなら八方塞がりですよっ。キャラ選択でお悩みのようですね。A.B.Aさんの場合は戦闘スタイルで選ぶのもどうでしょう？

A.B.A：そうね……背に腹は瓦割りと言うし……。

ファチ：「背に腹は変えられない」ですよ……。

A.B.A：分かったわ……アタシと同じ匂いのしてそうな不幸顔の彼にするわ……。便は急げだわ……。

ファチ：「善は急げ」ですってば……。

Step 1　まずはアナタの使いたいキャラを選びましょう!!

格闘ゲームで最初に行なうのがキャラ選び。自分の好きなビジュアルのキャラが居れば、迷わずそれを選ぶのがいいでしょう。しかし、

「使ってみたら難しくて合わなかった……」、「思っていた動きと違っていた……」

といったことも珍しい話ではありません。そこで、自分に合うキャラを探してみてはどうでしょうか？

「素早いキャラが好き！」、「力強いキャラがいい！」、「だれも使わないようなキャラでプレイしたい！」

など、好みは人それぞれです。そういった目的の中から、自分のキャラを選択するのも面白いですよっ。

右に、各キャラを**「パワー」**、**「スタンダード」**、**「スピード」**、**「トリッキー」**の４タイプに分け、キャラの特性を紹介してみました。

「パワー」はその名の通り、各技の攻撃力が高く、威力の高い連続技を持つキャラ。**「スピード」**はダッシュや空中ダッシュなどのスピードが速く、必殺技に移動技を持つようなキャラ。**「スタンダード」**はパワー、スピード、両方の要素をバランスよく兼ね備えたキャラ。**「トリッキー」**は特殊な戦法や操作など、独自要素を持つキャラです。

これを参考にしてもらえれば、アナタのキャラ選びの指針も決まるはずですねっ。



運にゆだねて、ランダムセレクトで最初に出たキャラにする!!　これも一つの方法でしょう。



困ったらとりあえず主人公を選ぶのもアリ。ソルさんは扱いやすいのでオススメですよっ。

Powerタイプ

メイ、ポチョムキン、ジョニー、スレイヤー、ロボカイの５キャラですね。メイさんはリーチが短いけども動きは速いです。ポチョムキンさんはいわゆる投げキャラで、耐え忍ぶのが好きなマゾヒスト向け。スレイヤーさんは攻撃力の高い技が多く、特にパイルバンカーの気持ちよさは本作でも特筆モノですね。ジョニーさん、ロボカイさんは連続技が豊富で威力が高い。連続技マニアにオススメです。



全体的に攻撃力、防御力が高く、最初の敷居は低めです。簡単な分、強くなるまでの道は近いかもしれませんね。

Standardタイプ

ソル、カイ、梅喧、闇慈、ヴェノム、イノ、ブリジット、アクセルの８キャラ。ソルさん、カイさんは使いやすい必殺技がそろっており、初心者にオススメです。梅喧さん、闇慈さんは後の先によるカウンターを取りたい方や和服好きな方に。ヴェノムさん、イノさん、ブリジットさんは、面白い飛び道具を持っています。アクセルさんはリーチが群を抜いて長い、遠距離に特化したキャラですっ。



ソルさん、カイさんはかなり使いやすく『SLASH』を勉強するにはピッタリ。この二人で慣れるのも手ですね。

Speedタイプ

聖騎士団ソル、チップ、ミリア、紗夢、ディズィーの５キャラ。聖騎士団ソルさんはスピードを生かした接近戦に特化しているキャラです。チップさんは移動技が多く、画面中をせわしなく動けます。ミリアさんは空中での動きが多彩です。紗夢さんはスピードと、必殺技強化が魅力。ディズィーさんは空中の機動力が高く、飛び道具を多く持っているので、遠距離で闘いたい人向けです。



全体的に防御力は低めです。最初のうちは苦労すると思いますが、速さに慣れてくれれば、見切られない動きができますっ。

Trickyタイプ

A.B.A、エディ、ファウスト、テスタメント、ザッパの５キャラです。A.B.Aさんは２キャラ分操り、エディさんは２体を同時に操作するキャラで分身のボタン入力が独特。ファウストさんは必殺技のランダム性が強いです。テスタメントさんは罠を設置するトラップキャラ、ザッパさんは５キャラ分の能力を持つ複雑なキャラです。どれもクセが強いので、使いこなすには練習が必要ですよっ!!



扱いはとにかく難しいものの、潜在能力は抜群に高いキャラが多いです。慣れてしまえばハマること間違い無しっ!!

悩 ガトリングルートってどれを使えばいいんだ？

聖騎士団ソル（以下聖ソル）：クソっ。調子に乗りやがって……‼ うおっ……ヘヴィ……だぜ……。

ファチ：おや、ソルさん。今日は普段よりも身重な装備ですが……。んん？ いつの間にかタイムスリップしてしまったようですね。

聖ソル：テメェか……。

ファチ：う～む、昔のソルさんはガトリングルートを考えず、適当に技を振っていただけのようですね。そんなことでは聖騎士団は務まりませんよ。

聖ソル：消し炭にされてぇのか？

ファチ：いえいえ、滅相もない。しかし、アナタに焼かれるなら例え地獄の業火でもっ、恋の燃える火のような熱さを知れそうなっ‼ ……と、まあ冗談はさておき、聖騎士団ではガトリングルートを教えてはいないのですかね？

聖ソル：習ったことねえな。でも、ガトリングルートってのはP～HSの順なら、なんでも自由に出せるモンじゃねえのか？ 聖騎士団にあったインストラクショカードの説明にはそう書いてあるぞ。

ファチ：ガトリングコンビネーションは、各キャラごとに専用のルートが決まっているんですよっ。P～HSの順といっても、立ちPからしゃがみPが出せたり、キャラによってはSやHSからPが出せるなど。ファウストの場合でしたら、しゃがみPからはしゃがみSしか出ないなど、いろいろありますよ。

聖ソル：そうか……。で、手の内は終いか？ まだあんだろ。さっさと言った方が身のためだぜ。

ファチ：素直じゃないお方ですねぇ……。そこがまたワタシの心を駆り立てますがっ‼ ガトリングルートには「連続ヒットをするものと、しないもの」の組み合わせが存在します。連続ヒットするガトリングルートを使うのが基本ですね。



聖ソル：なら、俺の場合は【立ちK→しゃがみS→立ちHSor足払い】を使えばいいんだな？

ファチ：ご名答‼ 連続ヒットする、しないものでも各キャラに有効なガトリングルートがあるので、それを覚えると、スムーズに闘えますよっ。

聖ソル：よし。まずはテメェの体で試してみるか。

ファチ：え？ って……しぎゃぴぃ～～～～。

Step 2 使いやすいガトリングルートを覚えてみましょう‼

ガトリングルートは各キャラごとに専用のルートが決められているので、使用キャラを決めたら、各キャラの技解説ページでまずはガトリングルートを確認してみましょう。ガトリングルートには、**「連続技（BEAT～の数が増える）を狙うもの」、「相手の攻撃をつぶすもの（カウンターヒットを狙いやすい）」、「ガードさせてもスキが小さいもの」**といった目的に応じて、ルートを使い分けられるようになるのが理想です。基本的にはダッシュ【PorK→S→HS】Ⓒ必殺技の順で出せば、流れるように攻撃を出せます。地上の相手、空中の相手に対して当てるガトリングルートを下にまとめたので、チェックしてみるといいですよっ。

ヒットしていたら……



ソルさんなら、ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS→足払い】とつなげて……、



ヒット時はバンディットリヴォルヴァーに。そう快な連続技の完成ですねっ。

ガードされていたら……



先と同じガトリングを出したら、足払いまでガードされてしまった…。そんなときには……、



ガンフレイムを出してフォロー。この使い分けができるとグッドです。少しずつ練習していきましょう。

キャラ名	オススメガトリングルート２種類
ソル	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー **空中**：【立ちK→しゃがみHS】Ⓙ▶SⓙⓙⓙⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶Sヴォルカニックヴァイパー→たたき落とし
カイ	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶スタンディッパー **空中**：ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト
メイ	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒ▶HSイルカさん・横 **空中**：ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【HS→D】
ミリア	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS（1段目）→立ちHS（1段目）→足払い】 **空中**：しゃがみHSⒿ▶【K→S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース
エディ	**地上**：ダッシュ【しゃがみP→足払い】（Ⓒ▶HSエディ召還） **空中**：➡＋PⒿ▶ハイジャンプ【K→S→HS→D】
ポチョムキン	**地上**：【立ちK→近距離or遠距離立ちS→足払い】 **空中**：➡＋PⒿ▶【P→K】Ⓙ▶【S→HS】
チップ	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→➡＋P(1段目)→近距離立ちS→➡＋P(1段目)→足払い】 **空中**：【➡＋P（1段目）→立ちHS】Ⓙ▶【P→K→K】Ⓙ▶【K→K→S】Ⓙ▶【K→D】※
ファウスト	**地上**：ダッシュ【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞 **空中**：立ちKⒿ▶KⒿ▶【K→S→HS】
梅喧	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶畳替し **空中**：➡＋P（2段目）Ⓙ▶【P→K】Ⓙ▶【S→D】
紗夢	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS→足払い】（Ⓒ▶朝凪の呼吸） **空中**：【➡＋P→近距離立ちS】Ⓙ▶SⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶剱楼閣～龍刃～剱楼閣
ジョニー	**地上**：【しゃがみK→近距離立ちS→足払い（1段目）】Ⓒ▶グリター イズ ゴールド **空中**：➡＋PⒿ▶【K→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙
アクセル	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶鎌閃撃 **空中**：【➡＋P→近距離立ちS】Ⓙ▶KⒿ▶HSⒸ▶アクセルボンバー

※：ジャンプKはすべて１段目のみ

キャラ名	オススメガトリングルート２種類
闇慈	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→しゃがみS→足払い】（Ⓒ▶疾） **空中**：ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【S→P→S→D】
ヴェノム	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）→足払い】（Ⓒ▶ボール生成orデュービスカーブ） **空中**：ジャンプ【P→S】Ⓙ▶【S→HS】
テスタメント	**地上**：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー **空中**：ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【K→D】Ⓒ▶グレイヴディガー
ディズィー	**地上**：ダッシュ【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです **空中**：しゃがみSⒿ▶【P→P→S】Ⓙ▶【S→D】
スレイヤー	**地上**：【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Kマッパハンチ **空中**：しゃがみSⒿ▶【P→P→K】Ⓙ▶【K→D】Ⓒ▶フットルース ジャーニー
イノ	**地上**：【しゃがみK→➡＋P→遠距離立ちS（1段目）or立ちHS】Ⓒ▶ケミカル愛情（横） **空中**：【➡＋P→近距離立ちS】Ⓙ▶SⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行
ザッパ	**地上**：ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶（無憑依）こんにちは三匹のムカデor（幽霊）そのまま帰ってこないで下さいor（剣）痛そう、っていうか痛いor（ラオウ）ラストエドガイ **空中**：（共通）ジャンプP×2～3Ⓙ▶【P→D】、（無憑依）ジャンプ【P→S】Ⓙ▶【S→D】、（剣）ジャンプP×2～3Ⓙ▶【K→S→D】
ブリジット	**地上**：ダッシュ【しゃがみP×2～3→近距離or遠距離立ちS→足払い】 **空中**：【➡＋P→➡＋S】Ⓙ▶【S→⬇＋S】Ⓙ▶【S→⬇＋S】
ロボカイ	**地上**：【しゃがみK→しゃがみS（→座談カイ）】 **空中**：ジャンプ【P→P】Ⓙ▶【K→D】
聖騎士団ソル	**地上**：ダッシュ【しゃがみS→足払い】Ⓒ▶ロックイット **空中**：ジャンプ【P→P→K】Ⓙ▶SⒸ▶シュトルムヴァイパー
A.B.A	**地上**：（通常）【しゃがみK→足払い】Ⓒ▶結合、（諸刃）ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS】 **空中**：（通常）ジャンプ【P→S】Ⓙ▶SⒸ▶結合、（諸刃）しゃがみSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS→D】

※：（通常）は通常モード、（諸刃）は諸刃モード。

悩 ケン制？　タイ空？　ワシにハサッパリダ!!

ファチ：A.B.Aさんや聖騎士団ソルさんは救済したことですし、今回の処方箋も無事に……。

ロボカイ（以下ロボ）：チョット待テ貴様!!　ワシノコトヲ忘レテイルデハナイカ!!

ファチ：おやロボカイさん。アナタのことを忘れるわけありませんよ。どうしたのですか？

ロボ：何ヲ言ッテイル貴様!!　ワシガ処方箋ニ登場シテイナイデハナイカ。忘レタノカ!!

ファチ：そういえば『#RELOAD』ムックは発売されていませんね……。登場の機会が欲しかったと。

ロボ：無論。ワシガ出ルノハ当タリ前ダ!!　ソンナコトモ分ラナイノカ!!　コノ愚カ者メ!!

ファチ：分かりました。救いを求める者は人間を問わず救済するのが私の運命。何をお悩みですか？

ロボ：ウム。ヤット分カッタカコノコンチキショーメ。ワシハ「ケン制」ト「タイ空」トイウモノヲ知ラナクテ、イツモボコボコニサレルノダ!!　ソレトナク本気ヲダセバ楽勝ダガ、ソレモツマラン。オイ貴様!!　今スグワシニこれくちゃーシロ!!

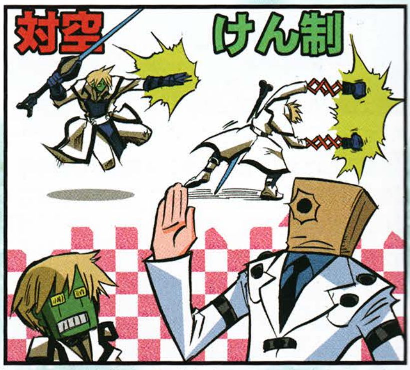
ファチ：ふむ。「けん制」と「対空」ですか。確かに格闘ゲームの基本ともいえますが、知らないとただのガチャプレイになってしまうものね。

ロボ：貴様ワシヲ馬鹿ニシテイルノカ!!　コノ駄目ナ奴メ!!　スイマセン、早ク教エテクダサイ。

ファチ：馬鹿にしてませんよ!!　初めて格闘ゲームをするには意識しにくいところですし。まず、「けん制」は、攻めのきっかけを作る行動です。けん制を相手に当てることで、安易に近付けさせなかったり、自分が攻め込みやすくさせたりする行動です。

ロボ：フム。貴様ヨイ知恵ヲモッテイルナ。

ファチ：ちゃんと覚えましたか？　次は「対空」を説明しますよ。「対空」は空中の相手を迎撃する動



作で、これを行なえば空中からの攻めをカットできます。いわば「けん制」の対、空中版と思ってくれればいいでしょう。地上の「けん制」、空中の「対空」、この二つを合わせれば完璧です!!

ロボ：分カッタゾ。コレデ駄目ナ奴ラドモニ一泡フカセテクレル。ムックニモデラレタシワシハ満足ダ。

ファチ：どうしても登場したかったんですね……。

Step 3　攻めをはじめる前の第一歩。けん制と対空を覚えましょう!!

「けん制」は攻めのきっかけを作る行動。何も考えずに接近しようとしても、阻まれるだけです。そこで**「リーチの長い通常技」**や**「飛び道具、突進技などの必殺技」**を射程ギリギリから出し、近付くチャンスを作りましょう。飛び道具はガードさせれば有利になるものが多いので、一気に攻められます。

「対空」は空中からの接近を阻む行動。空中から接近されやすい『SLASH』ではかなり重要です。対空には**「相手が跳んだのを確認して出すタイプ」**と、**「先に技を出しておき空中からの接近を阻むタイプ」**の2種類があり、上半身無敵を持つ➡＋Pなどが前者。上方向に強く、リーチの長いしゃがみHSなどが後者のタイプですね。

けん制技とは？



リーチの長い遠距離立ちSでけん制。発生がそこそこ早く、リーチの長い技をセレクトしていきましょう。



相手に触れたら、キャンセルスタンエッジでさらに攻め立てる。けん制を意識させることが重要ですよっ。

対空技とは？



地上のけん制を嫌がり、相手がジャンプから攻め込んできたら、落ち着いて対空技で迎撃しましょう。



ヒットしたら、ジャンプキャンセルやガトリングでほかの技につなぎ、空中連続技を決められれば、グッド！

キャラ名	オススメけん制技
ソル	足払い、【遠距離立ちS→しゃがみS】、ガンフレイム
カイ	遠距離立ちS、各種スタンエッジ、スタンエッジ・チャージアタック
メイ	ジャンプHS、しゃがみS、立ちHS、拍手で迎えてください
ミリア	遠距離立ちS、足払い、ジャンプD、➡＋HS
エディ	しゃがみS©➡インヴァイトヘル、インヴァイトヘル
ポチョムキン	立ちHS、遠距離立ちS、メガフィスト・前方、スライドヘッド
チップ	遠距離立ちS、立ちHS、足払い、冽掌、γブレード
ファウスト	【しゃがみHS→立ちP】、何が出るかな？、遠距離立ちS、ジャンプHS
梅喧	空中畳替し、しゃがみS、足払い、ジャンプS
紗夢	遠距離立ちS、しゃがみS、足払い、空中ダッシュ直後の逆鱗
ジョニー	立ちK、立ちHS、しゃがみS、ジャンプS、グリター イズ ゴールド
アクセル	立ちP、鎌閃撃、足払い
闇慈	立ちHS、遠距離立ちS、風神～針・壱式or臨
ヴェノム	遠距離立ちS、ボール生成→ボール弾き、Sカーカスライド
テスタメント	遠距離立ちS、しゃがみS、エグゼビースト、➡＋HS、ジャンプD
ディズィー	【立ちK→立ちHS】、ジャンプS、各種飛び道具
スレイヤー	立ちK、しゃがみHS、➡＋HS、Kマッパハンチorマッパフェイント
イノ	抗鬱音階、ケミカル愛情（横）、狂言実行、しゃがみS、ジャンプHS
ザッパ	(共通)遠距離立ちS、(剣)近づくと逝きます、ジャンプS、(幽霊)ジャンプHS、そのまま帰ってこないで下さい、(犬)➡＋D、(ラオウ)立ちHS、ダークネスアンセム～追加攻撃
ブリジット	遠距離立ちS、足払い、YOYO引き戻し、ジャッグ ド ロジャー、キックスタート マイ ハート～停止
ロボカイ	遠距離立ちS、ジャンプHS、しゃがみK、町内カイばーげん
聖騎士団ソル	ロックイット、ガンブレイズ、【しゃがみS→➡＋HS】
A.B.A	【通常】忌避、立ちHS、【諸刃】遠距離立ちS、立ちHS、抹消

キャラ名	オススメ対空技
ソル	【立ちK→しゃがみHS】
カイ	【➡＋P→近距離立ちS】、しゃがみHS
メイ	ジャンプPorK、イルカさん・縦
ミリア	【➡＋P（1段目）→しゃがみHS】、しゃがみHS、立ちP
エディ	➡＋P、しゃがみHS、対空攻撃
ポチョムキン	➡＋P、バックステップ→ポチョムキンバスター
チップ	【➡＋P→立ちHS】、ジャンプK
ファウスト	➡＋P、立ちK、しゃがみK
梅喧	➡＋P、妖刺陣
紗夢	【➡＋P→近距離立ちS】、祓歩→近距離or遠距離立ちS、ジャンプS
ジョニー	➡＋P
アクセル	【➡＋P→近距離立ちS】、しゃがみS、➡＋K
闇慈	立ちP、紅
ヴェノム	ジャンプP、HSカーカスライド
テスタメント	ジャンプK、➡＋K
ディズィー	しゃがみS
スレイヤー	しゃがみS
イノ	【➡＋P→近距離立ちS】
ザッパ	（共通）ジャンプP、（犬）⬆＋D、（剣）しゃがみHS、（ラオウ）ラストエドガイ
ブリジット	【➡＋P→➡＋S】
ロボカイ	ジャンプP、しゃがみHS
聖騎士団ソル	ジャンプP、シュトルムヴァイパー、ガンブレイズ
A.B.A	（共通）しゃがみS、ジャンプP

※：（通常）は通常モード、（諸刃）は諸刃モード。

悩 ある程度闘えるようになったけどヤッパリ負ケル

ファチ：おや、お三方そろっているとは珍しい。
A.B.A：あ、先生……。今日は皆で『SLASH』を対戦しようと思って……一人は嫌だから……。
聖ソル：何でこんなうざってぇ奴らとやらなきゃいけねえんだよ……めんどくせぇ。
ロボ：ワシコソ不服ダ!! コンナ駄目ナ奴ト芋面ゴトキト一緒ニサレタテタマルカ!! 駄目ナ奴ラメ。
聖ソル：んだテメェ？ 燃えないゴミにすんぞ？
ファチ：まぁまぁケンカしてもしょうがないですし。イライラしても体に毒ですよ？ 皆さんちょっと困った感じですけど、一体どうしました？
A.B.A：ガトリングルート……けん制……対空……いろいろ覚えて……それなりにキャラも動かせるの……でも勝てない……。だから、二人を呼んでみたの……三人寄ればもんじゃの店って言うし……。
ロボ：ソレヲ言ウナラ「三人寄レばもんじゃ決定」デハナイカ!! コノ馬鹿者メ。駄目ノ骨頂ダ。
A.B.A：なるほど……三下のクセに……賢い……。
ファチ：二人とも間違ってますよっ。それを言うなら「三人寄れば文殊の知恵」。一人よりは三人集まればいい考えが浮かぶ、ということです。
聖ソル：人間以外を相手にするとどうにもくたびれちまうな。オイ、さっさと何か言え。
A.B.A：教えないと告訴するわよ……。
ロボ：ワシガ聞イテヤルゾコノ馬鹿野郎。言ウノガオ前の身ノタメダ。頼ムカラ救ッテクダサイ。
ファチ：三人の意見がまとまったところで教えましょう!! どのキャラにも、力押し、けん制メイン、一発狙いなどの得意な勝ちパターンがあります。いかにそれに持ち込むかを考えましょう。



A.B.A：そうすればで鬼にノベボウね…。
ロボ：駄目ナ奴ヲ駄目ノ駄目ノ駄目ニデキルナ。
聖ソル：じゃあ……得意パターンに持ち込むか。
ファチ：まさか……今試すのは……ないですよね？
三人：その……。まさかだぜ。駄目ナ奴メ!!
ファチ：ひぃ〜。まぁ〜た来週〜〜ひでぶっ!!

Step 4 各キャラの狙いを知っておきましょう!!

各キャラには得意戦法があり、それを知ると知らないとでは天と地ほどの差が出ます。**「得意なパターンにどう持ち込むか、持ち込んだ後はどうするか」**を常に考えていけば上達できますよっ！

ソル
●ガンフレイムを盾に攻める!!
遠距離立ちSからのガンフレイムやバンディットブリンガーで攻めつつ接近。ガンフレイム後はダッシュで追い掛けて、ぶっきらぼうに投げるか打撃を出してガードを崩そう。

カイ
●スタンエッジで跳ばせて落とす!!
飛び道具のSスタンエッジはスキが小さく、とにかく優秀。基本的にはSスタンエッジを撃って相手の様子を見、ジャンプで接近してきたら➡＋Pやしゃがみ HSで迎撃しよう。

メイ
●性能のいいジャンプ攻撃で接近戦!!
ハイジャンプからの⬇＋HSや、空中ダッシュ【S→HS】での跳び込みが強力。接近したら、オーバーヘッド・キッスか対打撃無敵を持つ立ちK始動の連続技を狙っていこう。

ミリア
●素早い動きでダウンを奪って、起き攻め!!
素早さを生かし、遠距離からダッシュ足払いやサイレントフォースを盾にしたジャンプSで攻め込み、しゃがみKやしゃがみガード不能の➡＋Kでガード方向を揺さぶろう。

エディ
●インヴァイトヘルとエディ召還で攻め込む!!
しゃがみSとインヴァイトヘルでのけん制が強く、ダウンを奪いやすい。ダウンした後は、HSエディ召還から移動攻撃をガードさせ、ダムドファングと打撃でガードを崩そう。

ポチョムキン
●じっくりとポチョムキンバスターを狙う!!
立ちHSやダウンを奪えるスライドヘッドでけん制し、メガフィストやジャンプHS。ハンマフォールで接近する。近付いたらポチョムキンバスターやヒートナックルを狙おう。

チップ
●画面を縦横無尽に駆け回れ!!
移動が素早く、3段ジャンプや殺式転移などの移動技があるので、せわしなく動ける。これらで相手をほんろうし、ジャンプHSやダッシュ遠距離立ちS©▶冽掌で攻めよう。

ファウスト
●何が出るかな？をばら撒くべし!!
けん制はのリーチの長いレレレの突きやしゃがみHS、対空は➡＋Pと立ちKが使いやすい。相手を近付けせずに闘い、何が出るかな？のアイテムでペースを握り続けよう。

梅喧
●ガードキャンセルの脅威を植え付けろ!!
ガードキャンセル技が強い。空中攻撃には妖刺陣、地上は裂羅で反撃し、追撃を決めたい。それに加え、ジャンプSと空中畳替しを交ぜれば、守りの堅さがより強固になる。

紗夢
●朝凪の呼吸で龍刃を強化!!
空中ダッシュ HSや空中ダッシュした直後に入力する逆鱗などの跳び込みが強い。これらを意識させ、足払いなどでダウンを奪い、朝凪の呼吸で龍刃を強化して連続技を狙おう。

アクセル
●遠距離からひたすら嫌がらせを!!
立ちPと鎌閃撃のリーチがかなり長いので、それを振り回し、徹底的に近付けさせないように闘う。相手がダウンしたり、動かなくなったら、➡＋HSやダッシュして攻め込もう。

闇慈
●ガードポイント技でプレッシャーを掛けろ!!
技の途中で相手の攻撃をガードする特徴を持つ立ちHSを振り回す。相手は攻撃しづらくなるので、その後は疾を盾に攻め込み、➡＋Pやしゃがみ K、投げを交ぜて攻め込もう。

ジョニー
●Lv2ミストファイナーからの連続技が命!!
立ちKや立ちHSなどを振りつつ、➡＋Kやダッシュ【しゃがみK→足払い】→グリターイズ ゴールドを狙う。1発当てたら、しゃがみS→ミストファイナー・下段→追撃を狙おう。

ヴェノム
●弾いたボールを盾に、相手を固めよう!!
Pボール生成から、けん制の立ちP弾き、対空の➡＋P弾きなどを使い、遠距離でけん制。Pで弾いたボールをダッシュで追いかけ、昇りSマッドストラグルやしゃがみKで攻めよう。

テスタメント
●罠を設置し、遠距離から攻めよう
遠距離でゼイネストやHITOMIを目の前に設置して守りを固め、Kファントムソウルやエグゼビーストでけん制。攻め込む際はリーチの長い➡＋HSでダウンさせてから攻めよう。

ディズィー
●各種飛び道具から空中ダッシュで攻めろ!!
1度のジャンプで空中ダッシュが2回できることを生かして距離を離し、遠距離から各種飛び道具でけん制。それを追い掛けつつ、ダッシュ立ちKや空中ダッシュ HSで攻めよう。

スレイヤー
●攻撃力の高さで強引に押し切れ!!
Kマッパハンチや➡＋HS、空中ダッシュHSなどで強引に攻めるのが有効。➡＋HSが空中ヒットしたら、PDステップ〜アンダープレッシャー〜イッツ レイトを決めろ!!

イノ
●抗鬱音階を盾にダッシュか攻めろ!!
ケミカル愛情（横）や抗鬱音階などけん制に優秀な技がそろい、対空も➡＋Pで万全。抗鬱音階をガードさせたら、ダッシュKかダッシュ着地しゃがみKでガードを崩そう。

ザッパ
●霊魂を稼ぎ、ラオウを憑依を狙え!!
こんにちは三匹のムカデで悪霊を憑依させるのが基本。各憑依は霊魂を増やす必殺技があるのでまずはそれを狙おう。8個付いたらラオウを憑依させ、ラストエドガイを狙うべし。

ブリジット
●YOYOと遠距離立ちSでペースを握る!!
遠距離立ちSや、YOYO配置〜引き戻し、キックスタート マイ ハート→停止で攻める。テンションゲージがたまったら、相手をダウンさせた後に俺とキルマシーンを狙おう。

ロボカイ
●電力をため、高性能な必殺技で攻めよう!!
遠距離立ちSでけん制しつつ、座談カイで電力ゲージをためる。50%以上になったら、町内カイばーげんでのけん制やカイ現象で攻め込み、ダストやカイ電波を決めるのが効果的。

聖騎士団ソル
●チャージゲージをためればより強力に!!
【しゃがみS→➡＋HS】のガトリングやロックイット、ガンブレイズでのけん制が強力。チャージゲージがLv2になったら、サーベイジファングが決まりやすくなるぞ。

A.B.A
●諸刃モードで攻め、ダメージを与えたらモードチェンジ!!
焼成や結合でまず諸刃モードにチェンジし、遠距離立ちSや立ちHS、ジャンプHSで攻め込む。ある程度体力を奪ったら、結合や分離で通常モードに戻り、体力を回復させよう。

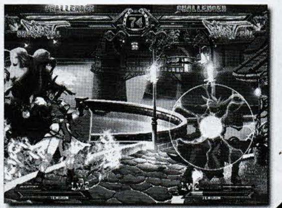


聖騎士団ソル ORDER-SOL

通常技のリーチはかなり短いが、ジャンプの軌道の低さとダッシュの速さを利用して相手を追い詰める能力は一級品。いかに接近して豊富なガード崩し手段を生かすかが、勝利のカギとなるだろう。

聖騎士団ソルってどんなキャラ？

チャージ、アクションチャージによりチャージゲージを増加させ、必殺技をパワーアップさせて闘う特殊なキャラ。チャージゲージをLv2、Lv3と増加させるごとに、各必殺技、覚醒必殺技の使い勝手がよくなるため、チャージをどのタイミングで使用するかを考えさせられる。また、通常技のリーチが極端に短いという弱点を持つが、素早いダッシュと軌道の低いジャンプを持つので、近距離でのラッシュ能力は非常に高いぞ。



聖騎士団ソルの目玉ともいえるチャージゲージ。これをいかに増加させるかが課題となる。

立ち回り解説 チャージゲージを常に意識！

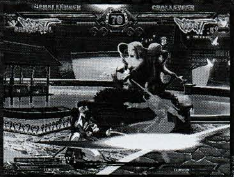
基本的な立ち回り

まずはダッシュ、ジャンプ、Lv1ロックイットの三つを使って、相手に接近することを考えよう。相手のけん制技がギリギリ届かない位置で様子見し、空振りを確認してのダッシュや、ダッシュジャンプHSでの跳び込みが主な接近手段となる。

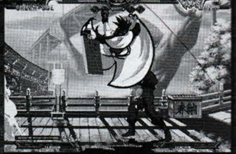
接近に成功したら、ガードされても有利なしゃがみS、Lv1ロックイットを利用して相手を固めつつ、しゃがみHS、ダスト、通常投げでガード崩しを狙う。ジャンプで逃げがちな相手には、連係の合間にダッシュジャンプPも組み込むといい。ダッシュジャンプPは、ヒットしたらジャンプSⓙ▶Sⓒ▶シュトルムヴァイパーへつなぎ、ガード時はジャンプP連打で引きずり下ろそう。

固めに対して割り込もうとする相手には、判定の強い【しゃがみS→➡＋HS】でカウンターヒットを狙う。しゃがみSがカウンターヒットしたときは➡＋HSまで連続ヒットするので、その後は連続技②〜⑥を決めて一気に大ダメージを与えたい。

なお、相手が遠距離で待ち続けるようなら、Lv1ブロックヘッドバスター〜アクションチャージやチャージで、チャージゲージを増加させよう。



近距離戦時の軸となるしゃがみS。攻撃判定が極端に強いため、カウンターヒットさせやすいぞ。



ダッシュジャンプPが空振りしたときはそのままジャンプSで跳び込み、連係を続けよう。

対空はどうする？

対空として使用する技は、基本的にジャンプP、ジャンプK、ガンブレイズの三つ。ジャンプPは攻撃発生が極端に早いので適度にばらまき、正面から跳び込んでくる相手へのけん制に。ジャンプKは上方向に強い攻撃判定を生かし、頭上を跳び回る相手を撃墜しよう。どちらも相手の高度によって通常ジャンプとハイジャンプを使い分けたい。

ガンブレイズは姿勢の低さを利用し、相手のジャンプに対して置くように使う。ただし、前方ジャンプ→後方2段ジャンプで様子見されると危険。先読みで出すなら、フォースロマキャンを使用したい。

ガンブレイズヒット時はダッシュハイジャンプ【S→HS→D】ⓒ▶Lv1空中シュトルムヴァイパー、カウンターヒット時は【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】で追撃しよう。



ジャンプ攻撃に合わせてガンブレイズを使用し、着地地点を攻撃するのがメインの対空迎撃法。



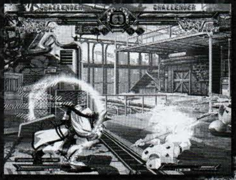
ほとんど確定はしないが、ガードの場合有利なのでダッシュから攻め込めるのが強みといえる。

チャージゲージがLv2のとき

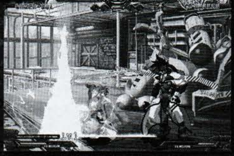
Lv2バンディットリヴォルヴァー プロトタイプとLv2ブロックヘッドバスターで有利な状況を作れるので、相手に接近しやすくなる。特に前者はヒット時にダウンを奪える中段技としても使えるので、しゃがみSなどを当てられたら狙うといい。

空中Lv2バンディットリヴォルヴァー プロトタイプは、空中連続技の締めに利用するとダウンを奪える。画面端付近で通常投げや➡＋Pからの連続技に組み込んでいこう。ヒット後は着地寸前にアクションチャージを使用すれば、Lv2状態を維持しつつ起き攻めを行なえる。

Lv2タイランレイブ Ver.Ωは攻撃レベル3の技からつながるため、反撃性能を格段に上げられる。Lv1では反撃でしゃがみSしかヒットさせられない状況で、Lv2タイランレイブ Ver.Ωまで決められる。



Lv2ブロックヘッドバスター〜アクションチャージフォースロマキャンからダッシュで攻め込め！

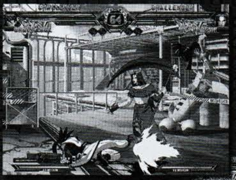


Lv2ガンブレイズはレベル1時よりリーチが長くなるため、接近戦時の連係に組み込みやすくなる。

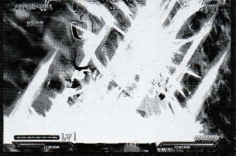
チャージゲージがLv3のとき

チャージゲージがLv3時の必殺技は、どれもヒット後に追撃可能なので見返りが大きい。中でもLv3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプは中段技として機能しやすく強力。また、下段の足払いⓒ▶Lv3ロックイットorLv3サーベイジファングもダメージが大きいため、相手にとってかなりのプレッシャーになるはず。Lv3ブロックヘッドバスターはさらに有利時間が延びるので、ダッシュジャンプから連続ガード中段を狙う布石になる。

チャージゲージをLv3にするには、モーションの大きいチャージを利用する必要があるため、相手キャラによってはチャージゲージを上昇させづらいのが難点。相手がハイジャンプしたときや空中連続技を決めた後など、攻撃をされづらいポイントを模索してチャージを行なおう。



Lv3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプは強力。生かすために下段も多めに仕掛けること。



Lv3サーベイジファングは攻撃発生が早くダメージが大きいので、反撃技としてかなり優秀。



起き攻め解説 さまざまな起き攻めを使いこなそう

しゃがみKとしゃがみHSで崩す

ダウンを奪ったら、しゃがみKとしゃがみHSでガードを揺さぶる。ダッシュしゃがみKは通常投げで返されやすいが、しゃがみHSに対投げ無敵があるため二択として機能するのだ。

しゃがみHSからはロマキャンからダッシュ近距離立ちSⒸ▶Lv1ロックイット→【立ちK→足払い】や、【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Lv2ブロックヘッドバスター→ダッシュジャンプ【HS→D】を決めよう。ダッシュしゃがみKからは、近距離立ちS→Ⓙ▶【HS→D】が基本。A.B.A、メイ、チップ、ファウスト、梅喧、ディズィー、ザッパ、ブリジット以外には、ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】(ダッシュの勢いを残して)Ⓙ▶【S→HS→D】でダメージアップさせられる。


下段は基底ダメージ補正があまりかからない足払いも効果的。テンションゲージが50%あれば……、

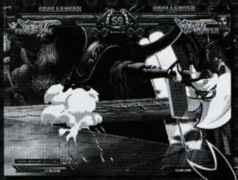

サーベイジファングやロックイットロマキャンから、空中連続技へ発展させられるのだ。

連続ガード中段を活用

連続ガード中は立ちガードとしゃがみガードを切り替えてもやられ判定は変化しない現象を利用すれば、見切られにくいガード崩しを行なえる。相手の起き上がりにジャンプSを重ね、着地足払いと2段ジャンプ【HS→D】で、中下段の二択となるのだ。

この二択は相手を画面端に追い込んだ状況で使うのが効果的で、中段からは連続技⑭、下段からは連続技⑦、⑧を決めれば、大ダメージを与えられる。

また、このテクニックを利用したガード崩しは、空対空で出したジャンプPを空中ガードされたときも利用できる。ジャンプP連打で相手を地面まで引きずり下ろしたら、着地寸前にジャンプSに切り替え、着地足払いor2段ジャンプHSで不意に二択をかけるのも非常に効果的だぞ。


相手の起き上がりにジャンプSを深めに重ねて、2段ジャンプの昇りにジャンプHSを出すと……、


しゃがんでいるのにジャンプHSがヒット！　そのまま遅めにジャンプDへつなぎ、空中連続技へ。

打撃と通常投げの二択

画面端では前述の現象によるな二択以外に、対投げ無敵時間を持つ➡+Kと通常投げの二択も織り交ぜよう。相手を画面端で追い込んだ状態で通常投げを決めたら、連続技①で追撃できるのでダメージは十分。チャージゲージがLv2ならば、空中連続技をLv2バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ～アクションチャージで締めれば、チャージゲージを回収しつつ再び起き攻めを行なえる。

➡+Kヒット時は、ヒット効果を確認して追撃を変える必要がある。➡+Kが通常ヒットの場合は足払いⒸ▶Lv1サーベイジファングへとつなげて連続技⑦、⑧へと移行したい。相手が起き上がりに通常投げを狙うなどしてカウンターヒットした場合、➡+HSから連続技②③につなぎ、一気に大ダメージを与えよう。

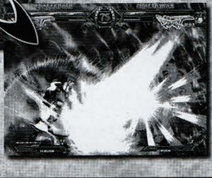

起き上がりに通常投げを狙う相手にはこの起き攻めが効果的。➡+Kがカウンターヒットしたら……、


ヒット確認してからダメージの大きい➡+HSへつなぐ。ロマキャンしてさらなる追撃を加えよう。

対戦ワンポイント Lv2サーベイジファングを活用

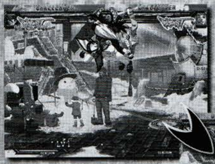
Lv2サーベイジファングは暗転後相手が強制停止中に攻撃判定が発生するため、ヒットさせやすい。中間距離でコマンドを入力しておき、相手が動いたと感じた瞬間にPを押そう。相手が暗転前にガード方向へレバーを入力していない限り、Lv2サーベイジファングが確定するので、相手の残り体力が少ないときのケズリ手段として優秀だ。また発生自体が3フレームとかなり早いので、3フレーム以上相手が不利になる技をガード後は反撃として決められる。なお、Lv1、Lv3は攻撃発生がやや遅いので、Lv2と同じ使い方はできないぞ。

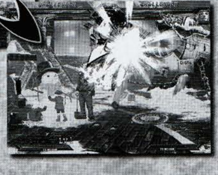

ダッシュに合わせてLv2サーベイジファングを出す。相手がフォルトレスで停止する前に……、


攻撃判定が発生！　暗転中に相手が動いているモーションが見えたら、思わずニヤリ!?

対戦ワンポイント 空中シュトルムヴァイパーで空中ガードを崩す

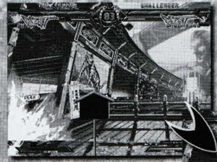
空中シュトルムヴァイパーは、空中ガード不能という変わった特性を持つ。これを利用し、ジャンプPを空中ガードさせたときに相手がフォルトレスしていない場合は、迷わずキャンセルして空中シュトルムヴァイパーを出そう。テンションゲージが50%以上ある状況下では、空中シュトルムヴァイパー1段目ロマキャンから、ジャンプSⒿ▶ジャンプSⒸ▶空中シュトルムヴァイパーとつなごう。画面端なら空中シュトルムヴァイパー（1段目）Ⓡ▶ジャンプ【HS→D】Ⓙ▶DⒸ▶空中シュトルムヴァイパーが決まる。

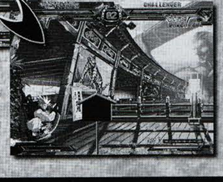

ジャンプPを連打中に相手のガード方法をチェック！　フォルトレスしていないなら……、


空中シュトルムヴァイパーが確定。とっさの状況なので忘れがちだが、冷静に判断したいところ。

対戦ワンポイント ガンブレイズで裏回りを狙う

相手を画面端でダウンさせた場合、2P側のみLv1ガンブレイズをガードさせた後に画面端側に移動するか、手前側に移動するかをレバーの左右で選択できる。ガンブレイズガード後に【立ちP→立ちHS】など、連続ガードにならないガトリングを利用することによって、ガード方向を揺さぶることが可能だ。立ちHSがヒットしたら、キャンセルLv1ブロックヘッドバスター（根元部分）をロマキャンし、画面端側に入り込んだ場合は連続技④～⑥の➡+HS以降の追撃、画面中央側の場合は連続技②～③の➡+HS以降と同じ追撃を決めよう。


画面端に居る相手にLv1ガンブレイズをガードさせたら、レバーを前方に入力し続けると……、


なんと画面端側に入り込むことができる。2P側の聖騎士団ソル限定のお得な戦法なのだ。



連続技解説

➡＋HSを絡めた連続技を使いこなせ！

COMBO ①	(画面端)➡＋Por通常投げ→【近距離立ちS→立ちHS(1段目)】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓙ▶DⒸ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 170
COMBO ②	【しゃがみS(カウンターヒット)→➡＋HS】Ⓡ▶ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ▶【HS→D】→(着地)近距離立ちSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 233
COMBO ③	(画面端)【しゃがみS(カウンターヒット)→➡＋HS】Ⓡ▶空中ダッシュ【HS→D】→【ダッシュ立ちK→立ちHS(1段目)】Ⓙ▶【S→D】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 211
COMBO ④	【しゃがみS（カウンターヒット）→➡＋HS】Ⓡ▶ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ▶【P→S→HS】Ⓒ▶シュトルムヴァイパー	DAMAGE 170 ※1
COMBO ⑤	【しゃがみS（カウンターヒット）→➡＋HS】Ⓡ▶ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶シュトルムヴァイパー	DAMAGE 204
COMBO ⑥	【しゃがみS（カウンターヒット）→➡＋HS】Ⓡ▶ダッシュ近距離立ちSⒸ▶Lvロックイット→【立ちK→足払い】	DAMAGE 161
COMBO ⑦	(画面端）足払いⒸ▶Lv1サーベイジファング→ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶Lv1バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 152
COMBO ⑧	(画面端）足払いⒸ▶Lv1サーベイジファング→立ちHS（2段目のみ）Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶Lv1バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 166
COMBO ⑨	ダッシュ足払いⒸ▶Lv1ロックイットⓇ▶ジャンプ【HS→D】Ⓙ▶SⒸ▶Lv1空中シュトルムヴァイパー	DAMAGE 140
COMBO ⑩	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→D→【S→K→S→K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶Lv1シュトルムヴァイパー	DAMAGE 128
COMBO ⑪	(画面端)ダスト～ホーミングジャンプ→HS→DⒿ▶(着地際に)D→【近距離立ちS→立ちHS（1段目)】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】	DAMAGE 144
COMBO ⑫	ジャンプHS→近距離立ちSⒸ▶Lv2タイランレイブ Ver. Ω→ダッシュ【立ちK→立ちHS(1段目)】Ⓙ▶SⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶Lv1シュトルムヴァイパー	DAMAGE 199
COMBO ⑬	【Lv3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ】or【足払いⒸ▶Lv3サーベイジファング】→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS(1段目)】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】	DAMAGE 152
COMBO ⑭	(画面端でジャンプSをガードさせた後) 2段ジャンプ【HS→D】→ダッシュ近距離立ちSⒿ▶【HS→D】→ダッシュ近距離立ちSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ	DAMAGE 193

①は相手を画面端に追い詰めたときに狙う連続技。近距離立ちSをヒットさせたと同時にレバーを⬆に入れ、すぐに立ちHSへつなげてジャンプ属性を仕込むのがコツだ。

②～③は画面端付近でしゃがみSをカウンターヒットさせたときに狙う連続技。②の対応キャラは聖騎士団ソル、A. B. A、ソル、メイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、ファウスト、紗夢、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、イノ。ダッシュジャンプ【HS→D】部分はジャンプDを若干遅らせて出すと、次のジャンプHSをヒットさせやすい。③はカイ、チップ、梅喧、テスタメント、ザッパ、ブリジット、ロボカイに対応。難度は上がるが、立ちKを近距離立ちSにすれば若干ダメージアップできる。

④～⑥は画面中央でしゃがみSをカウンターヒットさせたときの連続技。④の対応キャラはA. B. A、エディ。⑤は聖騎士団ソル、ソル、メイ、ポチョムキン、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、イノに対応。④、⑤は連続技②と同じくジャンプ【HS→D】部分のつなぎを遅らせるのがコツ。ジャンプDをなるべく低い打点でヒットさせないと、2段ジャンプ後の攻撃が当てづらくなるのだ。⑥は全キャラに対応した連続技だ。

⑦は全キャラ共通、⑧はA. B. A、カイ、エディ、ポチョムキン、チップ、エディ、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ限定。サーベイジファングは発生が早いので、足払い単発でヒット確認してから狙える。

⑨は足払いにダッシュの勢いが付いていないと、ジャンプHSが届かない場合があるので注意。

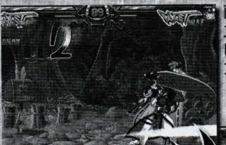
⑩はダスト始動の基本的な連続技で、画面端ではシュトルムヴァイパーが決めづらい。そのため、2段ジャンプ後をDⒸ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプに切り替えよう。

⑪は画面端限定の連続技。ジャンプD後すぐ2段ジャンプし、着地ギリギリでジャンプDをヒットさせる。高い位置でジャンプDを当ててしまった場合は、着地後にジャンプPにつなごう。

⑫はLv2タイランレイブ Ver. Ωの発生の早さを生かした連続技。タイランレイブ Ver. Ω後は余裕が無い。素早くダッシュ立ちKを出そう。

⑬はチャージゲージがLv3時に狙える、中下段の二択から始動。どちらの始動技も画面端でヒットさせたら、ジャンプDからLv1バンディットリヴォルヴァー プロトタイプがつながる。

⑭は連続ガード中段ヒット後の連続技。メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジットには、ジャンプ【HS→D】→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶バンディットリヴォルヴァー プロトタイプを決める。



画面端で近距離立ちS→立ちHSを空中の相手にヒットさせるときは、ジャンプ属性を仕込み……、



必ずジャンプDを2回ヒットさせよう。細かいがダメージアップさせる重要なテクニックだ。



ホーミングジャンプ中のジャンプDヒット後は、レバー上方向でキャンセル後一度ニュートラルに戻して……、



再度レバーを⬇に入力で2段ジャンプ。空中ダッシュ→落下中にジャンプDで代用してもOK。

※1：④のダメージはA.B.A相手のもの



苦手キャラ対策

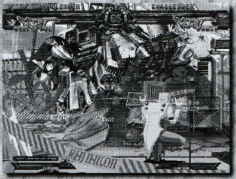
苦手キャラ対策

VS.ファウスト

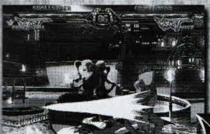
リーチが長い通常技を多く持つため、まず接近することが難しいファウスト。相手の遠距離立ちSとしゃがみHSが届かないギリギリの間合いを維持し、相手の安易な攻撃が空振りしたらダッシュしゃがみSで接近を試みるのが基本。

また、しゃがみHSでのけん制を読んだ場合は、ダッシュジャンプHSで跳び込むのも有効だ。悪くともガードはさせられるので、有利な状況に持ち込むことができる。

接近戦で低空ジャンプ中⬇＋Kでロックイット やしゃがみSをつぶそうとしてくる場合は、ダッシュからのガンブレイズで避けつつ攻撃しよう。この行動を警戒して通常技で暴れるようになったら、しゃがみSカウンターヒット→➡＋HSを決めるといいぞ。相手がジャンプで逃げるようなら、ダッシュジャンプPも接近戦時の連係に交ぜよう。



ジャンプHSで跳び込む際は、昇りでジャンプPを出そう。足元のやられ判定が薄くなるぞ。



ダッシュ中にレレレの突きを確認したらガンブレイズで回避。タイミングが合っていると……、



ファウストの手にガンブレイズの炎がヒット！ ダッシュで接近してから連続技をたたき込もう。

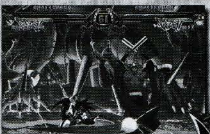
VS.闇慈

下段を攻撃する手段が少ない聖騎士団ソルにとって、立ちHSなどのガードポイントは厄介。そのため、しゃがみS©ロックイット、【しゃがみS→➡＋HS】のような連続ガードにならない上段攻撃の連係は、極力封印して闘おう。相手の足払いやしゃがみSをつぶすようにしゃがみSを振り、着実にダメージを与えていくのが基本。立ちHSや➡＋HS、➡＋Kのガードポイントをしつこく狙う相手には、ダッシュ足払いも交ぜよう。

しゃがみSがガードポイントで取られた場合は、確認してからガンブレイスを出せると心強い。闇慈が紅を出すと双方空振りするため、着地に連続技を決められる。反応してからガンブレイズを出すのは難しいが、しゃがみS、遠距離立ちS、立ちHSを振る際には常にコマンドだけは入力し、相手の動きに細心の注意を払っておくこと。



安易な連係はガードポイントですべて防がれる。しゃがみSを軸にした連係は禁止。



しゃがみSや遠距離立ちSなどがガードポイントで取られたら、キャンセルしてガンブレイズ！



ガンブレイズを出せれば紅を回避できるので、闇慈の着地に手痛い連続技を決めてやろう。

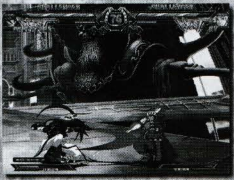
VS.カイ

Sスタンエッジ、しゃがみS、立ちHSなど、聖騎士団ソルのしゃがみSでつぶしづらいけん制技を持つ上、➡＋Pやしゃがみ HSなど強力な対空技を持つ厄介なキャラ。基本的には中間距離を維持し、跳び込みとダッシュを使い分けて接近を試みる。

Sスタンエッジを読んで跳び込む際には、足元のやられ判定を小さくするため、必ずジャンプの昇りにジャンプPを空振りしておこう。

しゃがみHSを置いてジャンプを防止してくるカイ使いには、中間距離でしゃがみSを多用してカウンターヒットを狙いたい。

もし、遠距離時にスタンエッジを出すようなら、Lv1ブロックヘッドバスターで相殺→アクションチャージでチャージゲージを増加させたり、間に合いそうに無い場合は足払いでくぐろう。



ジャンプ防止にしゃがみHSを置くようなら、ダッシュしゃがみSでつぶすといいぞ。



通常技キャンセルSスタンエッジと連係するカイには、割り込みタイランレイブVer.Ωを決めよう。



チャージゲージがLv2以上ならかなりのダメージを与えられる。安易な連係を許さないように。

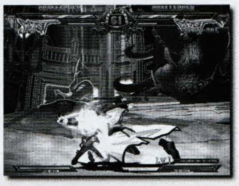
聖騎士団ソル対策

聖騎士団ソルの弱点

- ●リーチが短いのでフォルトレスで間合いを離す
- ●前方ジャンプ→後方ジャンプでガンブレイズをけん制
- ●ロックイットに上半身無敵技を合わせる

聖騎士団ソルのメインダメージ源は、しゃがみSカウンターヒットからの連続技。そのため、接近戦では安易に通常技を出さず、フォルトレスを固めて間合いを離すのが最も安全。十分に間合いを離したらハイジャンプ空中ダッシュでさらに距離を取って、遠距離戦を挑もう。

ガードすると聖騎士団ソル側が有利になるLv1ロックイットには、テスタメント以外のキャラが持つ➡＋Pのような、上半身に無敵時間を持つ技を置いておくといい。ただし、スキの大きい技だとダッシュで接近されるきっかけになりやすいので、連発は避けた方がいいだろう。



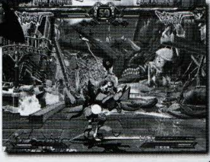
しゃがみS、Lv1ロックイットガード後は聖騎士団ソル有利。ここでは暴れないように。

だが、ロックイットに合わせればカウンターヒットさせられるので、見返りの大きいメイやスレイヤーなどは適度に振ってプレッシャーをかけるのも面白い。

対空にガンブレイズを使用するタイプの相手には、前方ジャンプ⓵後方ジャンプや前方ダッシュ→空中バックステップで誘うのが効果的。ガンブレイズを出したの確認してからジャンプ攻撃を出せば、硬直にヒットするケースが多い。



Lv1ロックイットは足元への攻撃判定が小さいため、上半身無敵のある技で簡単につぶせるぞ。



安易な跳び込みは事故の元。ガンブレイズをうまく誘い、ジャンプ攻撃から連続技を決めろ！

ORDER-SOL
聖騎士団ソル





A.B.A
A.B.A

諸刃モードで相手の体力を大量に奪ってから通常モードに戻り、攻撃により失った体力を回復させるのが基本戦法。しかし、欲張り過ぎればスカが出ることに……。モードチェンジのタイミングが勝敗を決するぞ。

A.B.Aってどんなキャラ?

リーチが短く攻撃力が低い通常モードと、リーチ、攻撃力に優れ高性能な技を持つが、制限時間があり自身もダメージを負う諸刃モード。極端に性能が違うこの二つのモードを、戦闘中に切り替えて闘っていくのがA.B.Aのキャラ性能。諸刃モードから通常モードへ戻るときに体力回復が行なえ、そのタイミング次第で勝敗に大きく差が出る。

勝つ時も負ける時もハッキリしている、ハイリスクハイリターンな行動の多いキャラだ。



モードチェンジのタイミングが勝敗のカギ。諸刃モード中は常に制限時間に気を配ることに。

立ち回り解説 通常モードの立ち回り

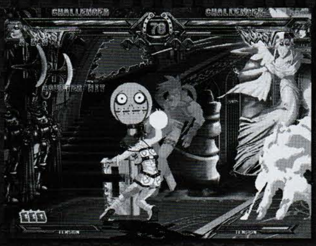
できることは少ないが、できることは覚えておく

間合いを離して焼成を使い、さっさと諸刃モードにチェンジしたいところだが、通常モードでの闘い方も覚えておこう。通常モード中は、リーチの長い立ちHSや、硬直の短い忌避を出し、地上から近付かれないように闘おう。忌避を盾にしつつ、牽引を使ったり歩いて相手に少しずつ接近しよう。相手がリーチが長く打点の高いけん制技を振る場合は、低姿勢になる牽引での接近が特に有効。

中間距離では、抹消でのけん制も使う。ヒット時の間合いが近い場合は、覆滅～断獄から結合が決まり、遠い場合でもフォースロマキャンを使えば追撃から結合が決まる。やられ判定が小さく攻撃判定が前に出るしゃがみHSや、足元のやられ判定が無く、カウンターヒット時はよろけを誘発する消却も交ぜていくといい。

バクチ的行動だが、気絶値が高い➡＋HSを狙うのもアリ。カウンターヒット時は壁バウンド効果があり、再度➡＋HSや追撃を狙える。同じく、結合を置いて出すのもいい。ガード時には反撃を受けるが、ヒット時は輸血パックを消費せずにモードチェンジでき、見返りが大きい。判定の強さは地上、空中で大差無いので、出すなら持続の長い地上版がオススメ。

対空は上方向に強いしゃがみSをメインに、発生の早い立ちP、ジャンプPを使い分けよう。



忌避をばら撒き、業を煮やして空中から来る相手をしゃがみSで落とす。これが理想の形だ。

立ち回り解説 諸刃モードの立ち回り

攻め能力の高さがウリ!! 展開の早い攻めでプレッシャーをかけよう

諸刃モード中は、判定の強い遠距離立ちS、立ちHSでのけん制が基本。立ちHSからは抹消につなぎ、ヒットしていたら覆滅～断獄まで決める。遠距離立ちSは、中距離で置くように出すなら抹消、ダッシュから出す場合はしゃがみHSにつなごう。また、抹消はリーチがかなり長いので、直接出すのも強い。

これらの横押しに加え、判定の強いジャンプHSや、低空空中ダッシュ【S→HS】での跳び込みも強力。横、上から単調にならないように攻めていこう。

ジャンプHSなどで接近したら、ダッシュから通常投げと打撃の二択を仕掛ける。打撃の選択肢は対投げ無敵のある断罪か、立ちKからのガトリングなど。断罪は出始めから対投げ無敵がある上、打撃を1発耐える効果があるので、相手が投げ返しを入力したときに出る打撃をつぶしつつ攻撃できる。



対空は早めのしゃがみSか、ジャンプ攻撃に合わせて断罪を出していくのが有効だ。

通常投げ、断罪共にヒット後は【近距離立ちS→しゃがみS】ⓒ▶飽食の追撃でダウンを奪えるぞ。

打撃で立ちKを使った場合は、【立ちK×n→近距離立ちS→しゃがみHS】とつなぐ。しゃがみHSはガードされても2フレーム有利なので、さらに攻められる。ここからの選択肢は、暴れをつぶす断罪、ガードで固まる相手に通常投げ、ジャンプなど動こうとする相手に決まるディレイ抹消。ディレイ抹消をメインに使い、動きを封じて攻めを継続させよう。また、ガトリングから過失を出すのも有効。立ちガード崩しかつ中段攻撃なので、相手に高確率でヒットする。しゃがみHS1～2段目からキャンセルして出すのが基本。何度も同じ技から出すと、相手にバックステップなどで対応されやすくなるので、立ちKや近距離立ちS、しゃがみPから出すなど、割り込まれることよりも的を絞らせないことを意識しよう。

ほかに大事なのは、通常モードに移行するタイミング。3回ダウンするとほぼスカが確定するので、これだけは避けたい。目安としては、けん制で軽くダメージを与え1回連続技を決めた後。諸刃ゲージが半分辺りになったら、モードチェンジを意識しよう。理想は1回連続技でダウン→起き攻めでさらに連続技から結合、2回連続技を決める→分離、というパターン。欲張り過ぎて自滅しないように。



ジャンプHSでの跳び込みは強力無比。攻撃判定が横に広いので、相手の背中を狙うように出す。



ヒット時はそのまま連続技に移行。ガードされたらダッシュから断罪と投げの二択で崩すべし。



ガトリングの締めはしゃがみHSに。ヒット時は連続技。ガードされても2フレーム有利なので……、



ディレイ抹消で動こうとする相手を刺す。これを意識させればダッシュから崩しにもいけるはずだ。



起き攻め解説 諸刃モードの起き攻め

豊富なパターンを生かし、対応されにくい起き攻めを！

A.B.Aの起き攻めは数が多いので、使い分ければ対応されにくい。ここでは数々のパターンを紹介するので、ぜひとも覚えてほしい。

①断罪or通常投げ／対投げ無敵のある断罪と通常投げによる二択。断罪は投げはもちろんのこと、カイのヴェイパースラストや紗夢の劍楼閣など、単発技や段数が多くても打点の高い技、無敵が切れるのが早い技に対して打ち勝てる。また、暴れやバックステップをつぶせるのも利点だ。これを警戒させ、通常投げを狙おう。断罪1段目ロマキャンからでも同様の二択が成立し、相手は対応しにくい。

②過失重ね／技の途中から対投げ無敵があるため投げ返される心配は無いが、持続が1フレームしか無く、ぴったり重ねるのは難しい。当たればほぼ確実に連続技が決まるので強力だが、バックステップやリバーサル必殺技に弱い。使う状況を見定めよう。

③低めジャンプS重ね→しゃがみKorジャンプキャンセル【S→遅めHS】／ガード硬直中の姿勢切り替えができない現象を生かした起き攻め。ジャンプSを低めに当てた後、最速でジャンプキャンセルSを出せば中段になり、ディレィでHSにつなげば着地後に攻撃がつながる。ただし、ジャンプキャンセルSは難度は高め。

④しゃがみHS重ね／しゃがみHSは1段目発生の直前（跳び上がるモーション）から対投げ無敵がある上、ガードされても有利なので、起き上がりに重ねる技として有効。その後は基本戦術と同様にディレイ抹消、投げ、断罪で択一攻撃を迫れる。

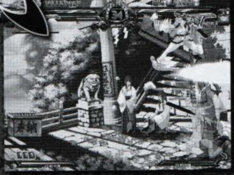
⑤ジャンプ【S→K】Ⓒ▶根絶Ⓕ▶しゃがみKorジャンプ【S→HS】／③の発展形で、下段の場合はジャンプKⒸ▶根絶Ⓕ▶しゃがみK。中段を狙う場合は、ジャンプK後に←↙↓↘→↗＋Sと先行入力して根絶を出し、フォースロマキャンからSをすぐに出す。かなり見えにくいが、中段を狙ったときのフォースロマキャン失敗後はかなり危険。

⑥ジャンプ降り際根絶Ⓕ▶過失／根絶後に←↙↓↘→＋P･K･HS同時押し（遅めにボタン離す）と入力し、フォースロマキャンしつつ着地と同時に過失を出す。見切りにくいが入力が難しく、間が空いているのでジャンプなどで避けられてしまう。ただし、根絶は持続が6フレームあり、終わり際を重ねられれば避けられることは無い。


リバーサルを警戒するのなら、断罪重ねが強い。相手も警戒するので、一瞬待って出すのもアリ。


1段目をガードされたときに、テンションゲージがあれば、ロマキャンからさらに攻めると強力だ。


③はジャンプSを低めに重ねるのがポイント。リバーサル無敵技は発生が早いもの以外ならガードも間に合う。

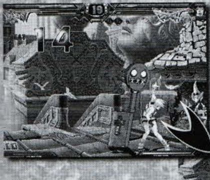

その後は最速でジャンプキャンセルS。この後はやや遅らせてジャンプHSにつなぐのが重要。


極諸刃モード中なら過失重ねが強力。フォースロマキャンとセットで使えば、リスク無く重ねられる。


リバーサル無敵技も余裕でガード。バックステップにはフォースロマキャン後に打撃を決めよう。

対戦ワンポイント 通常モード、結合からの起き攻め

諸刃モード中に画面端の連続技を結合で締めた後は、通常モードで起き攻めを仕掛けられる。①忌避→ダストor消却or遠距離立ちS／飛び道具の忌避を重ね、中下の二択を迫る。消却後はフォースロマキャン→近距離立ちS→抹消～、遠距離立ちS後は抹消～とつなぎ、結合で締める。②忌避→牽引Ⓕ▶通常投げor打撃／結合後の距離が画面端から若干遠い場合に狙う。通常投げはレバー後ろで行ない、空中連続技で結合に。打撃は抹消～へ。③ジャンプHS重ね→しゃがみKorダスト／リバーサル必殺技対策。そこから二択を仕掛けよう。


結合で締めて着地にすぐ忌避を出し、相手の起き上がりに重ねる。硬直が短いのでこの後……、


中下の二択で崩す。忌避後に暴れる相手は、気絶値の高い➡＋HSカウンターヒットを狙う。

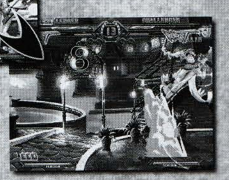
対戦ワンポイント バースト対策に命を懸けろ！

諸刃モードはバースト対策が最重要。無駄にダウンしないため、以下の対策を講じよう。①立ちK×n→足払い／間合いが離れるまで立ちKをつなぎ、足払いで締める。②立ちK×n→近距離立ちS→しゃがみHSフォースロマキャン／近距離立ちSにバーストを合わせられると確定するが、立ちKで的を絞らせないようにする。しゃがみHSは1段目の状況に集中。空振り時のみフォースロマキャンをかけよう。1段目ヒット後にサイクバーストをされてもガードが間に合う。③空中投げ仕込みジャンプS ／しゃがみHSヒット後などの空中追撃に。➡＋S・HS同時押し入力でジャンプSを出せば、バーストを投げられる。④断罪／通常投げ後の立ちHS後など。バーストを耐えて、そのまま2段目が反撃となる。ロマキャンを使えば2段目にバーストを合わされてもガードでき使いやすい。⑤【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓙ▶空中追撃／断獄後などの空中追撃時、高めに近距離立ちSで拾えば、バーストを出されても空振りする。

対戦ワンポイント ダウン復帰攻めでフォローを！

画面端で断獄や断罪から【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食×2のループを狙うとき、2回目の近距離立ちSの拾いを失敗しやすい。その状況では、飽食後に【立ちK→➡＋P（1段目）→しゃがみS】Ⓒ▶飽食を決め、ダウン復帰を攻める。ダウン復帰攻めは、2回目の飽食後にジャプからS・HS同時押しで【S→HS】と入力。ダウン復帰できる位置が低いので、相手が前方ダウン復帰した場合は空中投げ、後方ダウン復帰ならジャンプ【S→HS】がヒットし追撃可能。ガードされた場合は地上へ引きずり下ろせるので、攻めを継続できるぞ。


断獄や断罪後、近距離立ちSの拾いが高い場合は、2回目のループを立ちKで拾い、受け身攻めへ。


レバー前入れジャンプ【S→HS】なら、どのダウン復帰にも対応しつつ攻めを継続させられるのだ。

A.B.A
A.B.A



通常モードは結合を最優先に、諸刃モードは状況に応じて、ダメージ重視とダウン重視を切り替えよう

③は◆入れながらフォースロマキャンしよう。

⑥は一瞬待ってしゃがみHSを出し、ダメージの大きい部分を当てる。ポチョムキン、ロボカイとイノ、ディズィーを除く女性キャラは通常投げ→【立ちHS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食、ブリジットには通常投げ→しゃがみHSⒸ▶断罪→飽食にする。

⑦は空中ダッシュHSを降り際に出すこと。

⑧は画面端のダウンを奪える連続技。ミリア、イノは投げ後の近距離立ちSを立ちHSに、カイ、ポチョムキン、ジョニー、ロボカイは投げ後をダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】にする。メイ、梅喧、紗夢、ブリジットはダウンを奪えない。

⑨はソル、ファウストには過失後の拾いを【立ちK→近距離立ちS】～、ポチョムキンは【立ちP→近距離立ちS】～に。また、ポチョムキン、ロボカイは2回目の拾いを【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】にする。ミリアは内容が変わり、過失→{【立ちK→しゃがみS】Ⓒ▶飽食}×2、ディズィー、イノは過失→【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ▶飽食→【立ちK→しゃがみS】Ⓒ▶飽食に。メイ、梅喧、紗夢、ブリジットは【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS→Dor結合】へ。

⑩は断罪後の近距離立ちSを立ちKにすると難度が若干下がる。ソル、ミリア、チップは断罪→しゃがみSⒸ▶飽食→【立ちK→しゃがみS】Ⓒ▶飽食にする。メイ、梅喧、紗夢、ブリジットはダウンせず、連続技⑨で解説した追撃を決めよう。

⑫はやや遅らせて空中ダッシュし、【S→HS】をゆっくりつなぎ、HSを着地際に当てる。カイ、ポチョムキン、エディ、テスタメント、ザッパ、ロボカイ、聖騎士ソルはジャンプHS後、しゃがみSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS→D】。メイ、アクセル、闇慈、ヴェノム、スレイヤーは、しゃがみSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶根絶に。

⑬は飽食ロマキャン後、相手の真下付近で根絶を出し、2ヒットさせるのがポイントだ。

⑭は前方ジャンプで相手に密着して根絶を出し、フォースロマキャンから降り際に再び根絶を出す。エディ、梅喧、紗夢、ヴェノム、イノは2回目の根絶のみ2ヒット。A.B.Aを除く女性キャラはダウンを奪えないので飽食をハイジャンプⒸ▶結合に。

COMBO	内容	DAMAGE
①	(通常モード){しゃがみ(空中ヒット)}Sor{画面端に向かって通常投げ→近距離立ちS}Ⓙ▶SⒿ▶SⒸ▶結合	77
②	(通常モード)ジャンプHS→【近距離立ちS→しゃがみHS(2段目)】Ⓙ▶【S→P→S】Ⓙ▶SⒸ▶結合	132
③	(通常モード)遠距離立ちSⒸ▶抹消～覆滅～断獄Ⓕ▶ジャンプS(降り際)→しゃがみSⒿ▶SⒸ▶結合 ※1	123
④	(通常モード)ダスト～ホーミングジャンプ→D→S→S→【P→S】×2～3Ⓙ▶SⒸ▶結合	97
⑤	(諸刃モード)遠距離立ちS(1段目)Ⓒ▶抹消～覆滅～断獄→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→しゃがみS】Ⓙ▶ハイジャンプSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶根絶	163
⑥	(諸刃モード)通常投げ→しゃがみHS(1段目)Ⓒ▶断罪→ダッシュ【遠距離立ちS(1or2段目のみ)→しゃがみS】Ⓒ▶飽食	104or120
⑦	(諸刃モード)通常投げ→ダッシュ【立ちHS→しゃがみS】→飽食Ⓡ▶空中ダッシュHS→しゃがみSⒸ▶飽食	116
⑧	(諸刃モード)(画面端に向かって)通常投げ→ダッシュ{【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食}×2	114
⑨	(諸刃モード・画面端)過失→【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食	168
⑩	(諸刃モード・画面端)断罪→ダッシュ{【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食}×2	159
⑪	(諸刃モード)ダスト～ホーミングジャンプ→S→HS→【S→K】×2→SⒿ▶【HS→D】	155
⑫	(諸刃モード)【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶低空空中ダッシュ【S→HS】→ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ▶根絶	174
⑬	(諸刃モード・画面端)過失→【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食Ⓡ▶根絶(2ヒット)→しゃがみSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶結合	185
⑭	(諸刃モード・画面端)ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶根絶Ⓕ▶(降り際)根絶→しゃがみSⒸ▶飽食	180



⑦は飽食ロマキャン後、空中ダッシュHSを着地際に当てる。その後すぐしゃがみSを出せば……、

連続ヒットする。この後に飽食を決めれば、女性キャラ以外にはダウンを奪えるので起き攻めへ。



⑬は飽食ロマキャン後、落下中にタイミングを計り、画面端に到達したら……、

根絶を出す。2ヒットするので、この後はしゃがみSで拾い、空中連続技に持ち込むといい。



⑭はしゃがみHS後、相手キャラとA.B.Aの位置をできる限り真横にして根絶を出すのがコツ。

その後は着地の直前に根絶を出し、着地したらしゃがみSで拾い、飽食へ。空中連続技にしてもいい。

※1：A.B.Aのみ断獄後はジャンプSⒿ▶ジャンプSⒸ▶結合

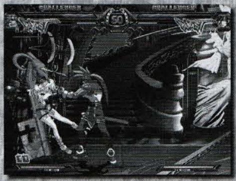


苦手キャラ対策

相手の行動に合わせ、重い一撃を決めよう

VS.ソル

通常モード時は慎重に動き、早めに焼成を狙う。接近戦はソルの足払いで遠距離立ちS、立ちHSをつぶされることが多い。足払いや立ちHSで近付かせず、接近されたらフォルトレスで距離を離そう。また、ジャンプ攻撃に対しては、通常、諸刃モード共にしゃがみSでの対空が有効。起き攻めは無理に狙わない方が賢明だ。



ソルの起き攻めはぶっきらぼうに投げると打撃の二択がメイン。バックステップを重視しよう。

VS.カイ

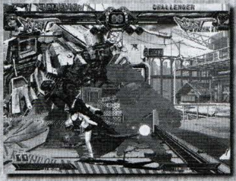
諸刃モードの跳び込みは対空技で落とされるので、地上戦重視。スタンエッジを避けつつダッシュ遠距離立ちSで攻めよう。画面端のスタンエッジ連射は1発目を直前ガードし、垂直ジャンプフォルトレス。次の弾がきたら、それを避けて接近戦へ。ダッシュしゃがみHSは、ガードになるか空振りする。空振り時は遠距離立ちSが決まるぞ。



スタンエッジを読んだら、低空空中ダッシュ【S→HS】が刺さる。これで活路を開こう。

VS.ポチョムキン

安易に焼成を出すと、スライドヘッドでダウンさせられるので、モードチェンジする場合は様子を見つつ行なおう。諸刃モードでは、低空空中ダッシュ【S→HS】が決まる距離で空ジャンプをしつつ様子を見たり、ダッシュジャンプからめくり気味にジャンプHSを狙う。ハンマフォールに対しては、2段技の遠距離立ちSが有効だ。



中間距離で様子を見つつ、ダッシュ遠距離立ちSやジャンプ攻撃で攻め込んでいこう。

VS.紗夢

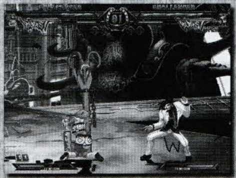
通常モード時は対空のしゃがみSで低空空中ダッシュHSや逆鱗をつぶし、地上戦は立ちKや抹消を活用。諸刃モード時はジャンプHSや遠距離立ちSがけん制戦に勝ちやすい。なお、両モード共通でジャンプ【S→P】と跳び込めば、破斧で取られても近距離立ちSに打ち勝つ。空ジャンプ→通常投げも交ぜれば、跳び込みやすくなる。



起き攻めをされたら、通常投げを警戒したい。フォルトレス→バックステップで逃げよう。

VS.スレイヤー

開始直後が最も危険。空中バックダッシュか前方ハイジャンプ空中ダッシュなどで逃げ、何とか焼成を使いたい。スレイヤーの立ちKや➡＋HSは牽引でくぐって通常投げを狙える。諸刃モードでは、Kマッパハンチがギリギリ届く間合いで、それをつぶすジャンプHSを出しつつ様子見し、地上からダッシュ立ちHSや抹消で攻め込もう。



しゃがみHS後は断罪も抹消もPD（ダンディー）ステップ→派生技でつぶされる。

VS.ブリジット

けん制の遠距離立ちSは、牽引で下をくぐれば通常投げを狙える。諸刃モード中は遠距離立ちS→YOYO配置（前）の連係に対し、抹消で確定反撃を決められる。近距離の固めはフォルトレスで離し、相手に遠距離立ちSを出させよう。抹消はキックスタート マイ ハート→停止には負けるが、これは断罪を出せば打ち勝てる。



跳び込みは対空の➡＋Pで落とされやすい。抹消をメインに、地上戦で横押ししよう。

A.B.A 対策

A.B.Aの弱点

- バースト対策に使える連続技が少ない
- 諸刃モード時はダウンのリスクが大きい
- 小技連打の暴れに弱い

通常モードはリーチが短く、けん制戦で負けることは少ない。牽引をつぶせるリーチの長い技を中心に振り、ゴリ押しで攻めていくのが有効。ここでなるべく体力を奪っておきたい。

諸刃モードは、ダウンを奪って相手のゲージを減らすことを意識。カウンターヒットでダウンする技なら相打ちOK。それらの技を振り回せば、A.B.A側も手を出しづらい。なお、デッドアングルカウンターヒット時は諸刃ゲージが減少せず、諸刃ゲージが減る前にダウン追い打ちした場合も同様なので注意。ダウンを奪った後は、ダメージよりもダウンを奪う起き攻めを重視。スカが出れば、状況次第で一撃必殺技が確定する。投げと小技→足払いの単純二択を露骨に狙おう。

攻撃をくらった場合はバーストでの緊急回避が有効。近距離立ちSやしゃがみS、抹消～覆滅、餌食、断罪の2段目が出る前などが狙い目。ヒットすればほぼダウンを奪えるぞ。ジャンプHSをくらった直後などには出さないように。

そのほかに、断罪と起き攻めの対策を覚えたい。断罪は1～2段目の間が空いているので、2段目発生前につぶせる。起き攻めは、直前ガード→バックステップで回避しよう。断罪、しゃがみHSが重なっていたらガード、過失はぴったり重なることがほぼ無く、投げを狙われた場合もバックステップで避けられる。



A.B.Aは空中戦の攻撃力は高くない。ハイジャンプなどで逃げつつ、諸刃ゲージ減少を待つのも手。



基本はダメージを与えつつダウンを奪う。スカが確定する状況なら、一撃必殺技も狙えるぞ。



ソル＝バッドガイ
SOL BADGUY

炎を基調とした各種必殺技は、主人公にふさわしくどれも高性能。無敵技のヴォルカニックヴァイパーで相手を威圧し、低い姿勢のダッシュや空中ダッシュで、強引に接近するインファイターだ。

立ち回り解説　近づかなければ始まらない。怒とうの攻撃で圧倒せよ!

けん制&接近するまでの動き

地上から接近するならダッシュが基本。まずは遠距離立ちSが当たる距離まで近付いて、これを狙おう。遠距離立ちSの先端を当てた場合は、【遠距離立ちS→しゃがみS】で硬直を無くして、再びダッシュやジャンプ、ファフニールなどを出す。

さらにもう少し踏み込んだ距離なら【遠距離立ちS→立ちHS】→空中ダッシュ【S→HS】の連係もいい。また、遠距離立ちSⓒ▶ガンフレイムからフォースロマキャンして攻め込むのも効果的。もう一息で密着になる距離なので、強引にダッシュを続け、ぶっきらぼうに投げるや足払いを狙いにいってもいい。接近を嫌い、けん制技を多く振る相手には、SorHSヴォルカニックヴァイパーで対抗しよう。

空中から接近する場合は、2段ジャンプやハイジャンプを活用。まずは、布石として昇りジャンプP→空中バックステップHSなどで対空への意識をそらせて跳び込もう。跳び込むときは、ジャンプHSが優秀。真下方向の攻撃判定が強いので、少し早めに相手の頭に当てるようにするといい。



ファフニールは前足のやられ判定が無くなった。下段に対して強くなったので使っていこう。



奇襲のグランドヴァイパーも忘れずに。遠距離立ちS系の技に合わせて割り込むといい。

Sヴォルカニックヴァイパーをぶっ放せ!

Sヴォルカニックヴァイパーは、攻撃判定が下に広くなり、威力が上昇。その上、叩き落としが連続ヒットする。また、上昇高度が低いためスキが小さく、単純に出すだけでも強力。特に、ダッシュから出せばその勢いが残るため、相手から遠い位置に落下できる。外れた場合でも、派生の叩き落としを警戒させることで相手に反撃をためらわせることができるぞ。



とにかく強いSヴォルカニックヴァイパー。HS版同様、2段目空中カウンターヒット後は拾えるぞ!

起き攻め解説　シンプルな起き攻めでも、威圧感が違う!

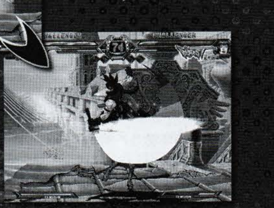
空中ダッシュからの攻め

足払いⓒ▶バンディットリヴォルヴァーでダウンを奪ったら、レバーを↙方向に入れ前方ジャンプ。着地際に空中ダッシュ【S→HS】とすれば、起き上がりに重なる。無敵の対空技を持たない相手には、この攻めが基本的だ。空中ダッシュ攻撃がヒットした場合は、そのまま【立ちK→足払い】ⓒ▶バンディットリヴォルヴァーで画面端まで押し込もう。既に画面端近くなら、空中ダッシュを【S→D】にしたり、連続技②を決めるといい。

なお、通常投げ後もほぼ同じ状況。投げ後にダウンが確定する、カイ、エディ、ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、ロボカイ、聖騎士団ソルへの起き攻めにも使える。



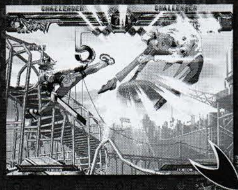
足払い→バンディットリヴォルヴァーでダウンさせる機会は多い。ここからはシンプルに……、



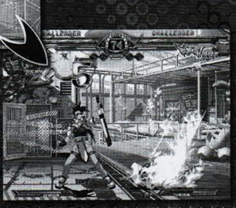
空中ダッシュ攻撃を重ねよう。その後に、ぶっきらぼうに投げるを狙えばいい。

ガンフレイムを重ねる

空中Sヴォルカニックヴァイパー〜叩き落としの後素早くガンフレイムを出すと、ガンフレイムの後半部分が重なり、大きく有利になる。ダッシュで接近して、しゃがみPから【しゃがみK→足払い】とぶっきらぼうに投げるの二択を仕掛けよう。バックステップを読んだら、ダッシュ距離を少し長めにして、立ちKからガトリングを始動するのも有効。バックステップした相手に空中ヒットするのはもちろん、攻撃発生の遅い割り込みをつぶしてくれることもある。なお、一部のキャラには直接足払いを重ねるのもアリ。カイのヴェイパースラストやジョニーの「それが俺の名だ」などで割り込まれても姿勢の低さで当たらないため反撃を狙える。



空中Sヴォルカニックヴァイパーをヒットさせる状況は何かと多いはず。その後は……、



ガンフレイムを出せば、後半部分が重なる。フォースロマキャンすれば、さらに有利になる。

ジャンプ攻撃で上下に揺さぶる

画面端まで相手を追い詰めたら、少し高めの打点でジャンプ【S→D】と重ねてみよう。ジャンプSをガードした相手がしゃがもうとすると、続くジャンプDがヒット。ガード硬直中はしゃがみガードしてもやられ判定が変わらないため、姿勢の低いファウストなどにもジャンプDがヒットする。これを意識させれば、高めジャンプS→しゃがみKの連係が決まりやすくなる。ジャンプSからぶっきらぼうに投げるなどを交ぜれば、さらに攻撃の幅が広がるぞ。なお、一部立ちガード姿勢の高い、ソル、闇慈、エディ、スレイヤー、聖騎士団ソルには、低めにジャンプS→2段ジャンプDとすれば、2発目のDがしゃがもうとした相手にヒットする。



ジャンプSを高めでガードさせて二択の開始。次にガトリングでジャンプDを出せば……、



しゃがもうとする相手にヒットする。たとえ、姿勢の低いファウストでもヒットするぞ!



対戦ワンポイント ダウン復帰を攻める

相手のダウン復帰の方向が読めたら、落下地点までダッシュし、立ちKで迎撃しよう。ヒット時は【立ちK→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプから空中連続技を決めると安定する。これを嫌ってジャンプ攻撃を出す相手には、ダッシュからHSヴォルカニックヴァイパーを合わせよう。カウンターヒット時は連続技に移行し、ノーマルヒット時は叩き落としを出せれば理想だ。フォルトレスをする相手には、思い切って着地にぶっきらぼうに投げるを置いておこう。



ここは攻め時！ 逃げる相手を追いかける。まずは落下地点予想してそこに向かって走り回れ！



落下地点に入れたら、立ちK、ヴォルカニックヴァイパー、ぶっきらぼうに投げるの三択で勝負！

対戦ワンポイント 画面端のライオットスタンプ

画面端に追い詰められた状態で出すライオットスタンプは、ヒットしやすい。ジャンプ属性が自動的に付加されるので、ライオットスタンプⓇ空中ダッシュHS（1段目）Ⓒサイドワインダー→バンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHS→空中連続技を狙える。軽いキャラには、空中ダッシュHS(2ヒット)→立ちKか、空中ダッシュHSⒸHSヴォルカニックヴァイパーにしよう。ただし、ファウスト、ザッパのしゃがみにはライオットスタンプが当たらない。



この距離のライオットスタンプがヒットしやすいのは、ソル使いなら知っていること。ここから……、



空中ダッシュHS→サイドワインダーとつなぐ。ガードされた場合は、HSで止めて攻めを継続。

対戦ワンポイント しゃがみ状態への反撃

バッドムーン、燕穿牙、ヴォルカニックヴァイパーなど、硬直がしゃがみ状態の技への反撃には連続技⑨を決めよう。

また、下段技を誘ってしゃがみカウンターヒットを狙うのもアリ。【遠距離立ちS→しゃがみS（空振り）】からダッシュ投げを見せておいて、同じようにしゃがみSから立ちHSを出すとカウンターヒットしやすい。そこで、連続技⑦のようにつなぐと、テンションゲージ無しで高威力の連続技を決められるぞ。



ミリアのバッドムーンを高い位置でガードしたら素早くダッシュして立ちKを決める。



その後、連続技⑨を決めれば大ダメージを与えられるぞ。状況を知り、反撃を使い分けよう。

連続技解説 連続技の締めは、空中Sヴォルカニックヴァイパーで決まり！

右表の連続技はすべてダウンが確定する。①は画面端でテンションゲージが無い場合の連続技。立ちHSは遅めのガトリングで出す。②も画面端の連続技。多少離れていても可能なのでオススメ。ダッシュ後のしゃがみHSは、遅めにジャンプキャンセルして勢いを残す。メイ、梅喧、ブリジットには、最後をDⒿDⒸSヴォルカニックヴァイパー～叩き落としにする。③は画面中央、足払いからの連続技。ミリア、紗夢、イノ以外のキャラ用だ。ただし、メイ、梅喧、ブリジットには、ジャンプHSを省き、遅めにサイドワインダーを出す。④はメイ、梅喧、ブリジット用。それ以外のキャラには⑤が決まる。⑥はテンションゲージ25%の連続技。⑦はしゃがみカウンター限定。しゃがみやられの姿勢が低いメイ、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、ザッパには、バンディットブリンガーが連続ヒットしない。⑧はヴォルカニックヴァイパーの2段目が空中カウンターヒットしたときの連続技。高さや距離によって立ちKが間に合わないときがあるが、高い位置ならダッシュしても間に合う。⑨はしゃがみやられ限定。メイ、梅喧、ブリジットには最後を2段ジャンプしないで、【S→HS】ⒸSヴォルカニックヴァイパー～叩き落としにする。⑩は超高難度（ダメージはアクセル）。2発目のバンディットブリンガーは最速で出す。確認できた限りでは、聖騎士団ソル、ソル、カイ、ジョニー以外には決まったが、ほとんど誤差が許されない。ヴェノム、テスタメント、スレイヤーは比較的簡単。

COMBO		DAMAGE
1	（画面端）空中ダッシュ【S→HS】→【立ちK→➡＋P→立ちHS】ⒸHSヴォルカ～叩き落とし	146
2	（画面端付近）【立ちK(1段目)→➡＋P】Ⓒガンフレイム Ⓕバンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿジャンプ【S→D】ⒿSⒸSヴォルカ～叩き落とし	218
3	足払いⒸバンディットリヴォルヴァー（1段目）ⓇHS（1段目）Ⓒサイドワインダー→バンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿSⒿSⒸSヴォルカ～叩き落とし	161
4	ぶっきらぼうに投げる→ダッシュ【立ちHS→しゃがみHS】ⒿSⒿSⒸSヴォルカ～叩き落し	129
5	ぶっきらぼうに投げる→(少し前に歩いて)ジャンプ【S→HS(1段目)】Ⓒサイドワインダー→バンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿSⒸSヴォルカ～叩き落とし	133
6	ぶっきらぼうに投げる→ガンフレイムⒻバンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿ【S→D】ⒿSⒸSヴォルカ～叩き落とし	156
7	（しゃがみカウンターヒット限定）立ちHSⒸバンディットブリンガー→ダッシュ【立ちK（1段目）→しゃがみHS】ⒿSⒿ【S→HS（2段目）】ⒸSヴォルカ～叩き落とし	196
8	（2段目のみ空中カウンターヒット限定）SorHSヴォルカ→【立ちK（1ヒット）→しゃがみHS】ⒿSⒿ【S→HS（1段目）】ⒸSヴォルカ～叩き落とし	141
9	（しゃがみやられ限定）ダッシュ【立ちK(1段目)→しゃがみHS】Ⓒガンフレイム Ⓕバンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿSⒿ【S→HS】ⒸSヴォルカ～叩き落とし	216
10	ぶっきらぼうに投げる→ガンフレイムⒻバンディットブリンガー×2→しゃがみHSⒿSⒿ【S→D】ⒸSヴォルカ～叩き落とし	177※1

※：サイドワインダーはすべてクリーンヒット ※：表中ではヴォルカニックヴァイパーをヴォルカと略
※1：コンボ⑩のダメージは、アクセル相手時のもの



SOL BADGUY
ソル＝バッドガイ



カイ＝キスク
KY KISKE

Sスタンエッジが固め、けん制の両面で優秀。特に、画面端のSスタンエッジを使った固めは強力だ。ほかの技も使いやすさ抜群なので、状況によって的確に使い分けて、常に自分のペースで闘おう。

立ち回り解説　飛び道具のけん制を軸に、動きを制圧せよ

中間距離で闘え！

カイの技はリーチの長い技が多く、中間距離戦が強い。けん制には、リーチの長い遠距離立ちSとしゃがみS、スタンエッジを主に使う。Sスタンエッジは硬直が小さいので、跳び込まれてもガードや対空が間に合う。HSスタンエッジは、硬直が大きく使いにくいが、弾速の速さを生かし、S版を先読みして跳び込もうとする相手に効果的だ。

スタンエッジを警戒してジャンプする相手には、昇りジャンプKやダッシュしゃがみHSが有効。ジャンプKは、ヒット時は連続技を決め、ガード時はジャンプ【K→S→HS】などで地上に引きずり降ろそう。空振り時は、ジャンプの下降中に空中バックステップで仕切り直すといい。しゃがみHSを使う際、⬆か⬇を入力しておき、ヒット時は空中連続技、ガードされたら空中バックステップや空中スタンエッジなどに切り替えよう。空中フォルトレスをされてもガード硬直が長く、相手は着地まで動けないので、前方ジャンプで攻め込むのもアリだ。空中スタンエッジ・チャージアタックは発生が遅めだが、判定が大きく相手の動きをかなり制限できるぞ。

相手がガードを固めたら、こちらが攻める番。ただし、カイのジャンプ攻撃は下方向に弱いので、ダッシュから攻めることになる。ダッシュからは、上半身無敵の➡＋Pや持続の長い立ちHSで攻めよう。立ちHSは、早めに出しダッシュの勢いで滑るように持続を当てるのが強い。テンションゲージがある場合は、スタンディッパーフォースロマキャンで攻め込むのもアリ。ガード時は、ダッシュから打撃と通常投げで二択を迫ろう。



Sスタンエッジは、遠めでヒットしても、ダッシュ遠距離立ちSから連続技を狙えるのが強い。



スタンディッパーは、フォースロマキャンすればガードされても問題無い。プレッシャーを与えろ!!

対空技を使いこなせ!!

最も多用する対空技は➡＋P。上半身無敵を持つ上に発生が早いので、とっさの場面でも使える。跳び込みが読めたときは、しゃがみHSを使いたい。無敵は無いが上方向に判定が強いので、判定が出てしまえばほとんどの跳び込みを落とせる。また、攻撃レベルが4と高く、相打ちでカウンターヒットになっても、近距離立ちSで拾えるのが強い。

本作では、近距離立ちSの判定が上方向に強くなった。距離が遠いと遠距離立ちSになってしまうので、対空としては若干使いにくいが、通常投げを狙う際➡＋S・HS同時押しで入力していれば、ジャンプで逃げようとした相手にヒットするぞ。



発生こそ遅いが、出てしまえば強力なしゃがみHS。攻撃レベルが高いので、相打ちOKだ！

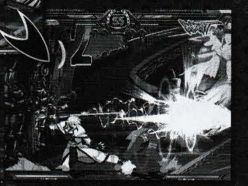
起き攻め解説　下段、中段、投げをバランスよく使い分けよう

スタンエッジ・チャージアタックを重ねる

足払いや通常投げでダウンを奪ったら、スタンエッジ・チャージアタックを重ねよう。若干遅めに出せば、先端が当たるように重なるので有利時間が増える。ガードさせたら、ダッシュからしゃがみSと通常投げで二択を迫ろう。ほかにもダストやしゃがみPから通常投げを狙うのも有効だ。スタンディッパー後は、スタンエッジ・チャージアタックフォースロマキャンから遠距離立ちSやしゃがみSで、ジャンプを阻止しよう。

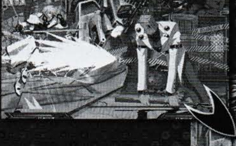


ソルのグランドヴァイパーなど、スタンエッジ・チャージアタックを潜れる技には……、



ダッシュ後、早めにしゃがみKを出してつぶせるぞ。また、空中版を使うのも有効だろう。

スタンエッジ・チャージアタックをフォースロマキャンして、ダッシュジャンプから攻めるのも有効。フォースロマキャン後すぐにジャンプすると、姿勢の低い相手に当たらなくなるので、発生する直前にジャンプしよう。ジャンプ後は、降り際ジャンプS、降り際空中ダッシュS、着地後しゃがみKやSで攻める。足払いでダウンを奪った場合、ジャンプキャンセルして空中スタンエッジ・チャージアタックⒻ▶空中ダッシュからも似たような攻めが可能だ。



テンションゲージに余裕があるなら、フォースロマキャン後発生直前でジャンプして起き攻め。



ジャンプSの攻撃判定が大きくなったので、姿勢が低い相手にもヒットしやすくなったぞ!!

➡＋HSで固めてから崩す

➡＋HSをガードさせた後は15フレーム有利となるので、ダッシュから下段技と通常投げでガードを崩そう。ダッシュから選択を迫るだけでなく、しゃがみPをガードさせてタイミングをずらすのも有効だ。また、持続の後半を重ねるように出せば、発生5フレームまでの無敵技をガード可能だ。

本作では、スタンエッジ・チャージアタックのガードバランスの上昇量が減ったので、安全に起き攻めする場合はスタンエッジ・チャージアタック、ガードバランスの上昇を目的とした場合は➡＋HS重ねと使い分けよう。



発生の早い無敵技を持たない相手にこそ、➡＋HSを使った起き攻めは効果的だろう。

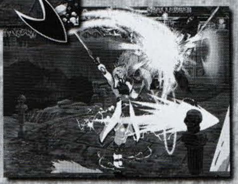


対戦ワンポイント 跳ばせて落とせ!!

近距離で固めているとき、いきなりスタンエッジ・チャージアタックフォースロマキャンからダッシュし、しゃがみHSorHSヴェイパースラストを出してみよう。逃げようとした相手にヒットするぞ。空中フォルトレスや地上で待たれても、スタンエッジ・チャージアタックでフォローが効くので、着地後固めや崩しを狙おう。画面端で使うと、より効果的だ。



画面端で固めている最中に、キャンセルしてスタンエッジ・チャージアタックを出そう。



フォースロマキャン→HSヴェイパースラスト。空中ダッシュで逃げる相手に有効だ。

対戦ワンポイント Sスタンエッジの固め

攻撃レベル1の技からSスタンエッジを出すと、ヒット時は連続ヒットするが、ガード時は連続ガードにならない。ガードされても有利で、しゃがみ状態の相手にヒットすれば、しゃがみPやKが連続ヒットするぞ。

画面端では、相手の攻撃が届かない距離でSスタンエッジを連発するだけでも強力。近距離なら、ダッシュしゃがみKⒸ▶Sスタンエッジを繰り返して固め、ガードを固める相手にはダッシュ通常投げ、直前ガードしてジャンプで逃げる相手にはダッシュしゃがみHSを交ぜよう。しゃがみHSを地上でガードされたら、Sスタンエッジにつないで、固め続行だ。



連発しているだけでも強力だが、通常技も組み合わせて、的を絞られないように使おう。

対戦ワンポイント グリードセバーでめくりを狙おう

グリードセバーは判定が大きくなったので、密着で出せばめくりを狙える。めくる目的で出した場合、持続の後半が当たるのでガードされても反撃を受けにくい。ダッシュ立ちKⒸ▶グリードセバーでもめくりを狙える上、グリードセバーを⬇⬋⬅⬊＋Kと入力して出せば、表となるのでガード方向を困惑させられる。ただし、⬇⬋⬅⬊＋Kで入力したときは、ガード後に反撃されやすいので、ロマキャン可能な状況下で狙いたい。また、立ちKⒸ▶グリードセバーは読まれると空中直前ガードから反撃されやすいので、ジャンプ防止になる【立ちK→しゃがみSor足払い】を交ぜていこう。



起き攻めから狙えるめくりグリードセバー。反撃を受けにくく、強力な崩し手段だ。

連続技解説 ダウンを奪えるものから威力重視のものまで、何でもそろっているぞ

①〜④は狙う機会が多い。①は、最後を足払いにするのもアリ。②は、相手がしゃがみ状態だと簡単で、3セット決められる。③は、しゃがみ状態の相手用。④は、対空用の連続技だ。

通常投げ始動の⑤と⑥。⑤のダッシュ部分は、聖騎士団ソルは1歩前進し、ポチョムキン、ロボカイはその場に変える。また、最軽量キャラには通常投げⒻ▶ダッシュ立ちHSとしよう。⑥はダウン目的。軽量キャラは2回目のしゃがみHSを省き、聖騎士団ソル、ジョニーは1回目のHSヴェイパースラスト後【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS】、A.B.A、ポチョムキン、ロボカイは1回目のHSヴェイパースラストをグリードセバーにしよう。

⑦は正面、⑧はめくりでグリードセバーがヒットしたとき狙う。軽量キャラ、最軽量キャラ以外はダウンを奪えるぞ。⑦の1回目の近距離立ちSは、引き付けて出す。加えて、A.B.A、エディ、ファウスト、スレイヤーは、2回目の立ちHSをしゃがみHSにしよう。⑧は、ポチョムキン、ロボカイにはしゃがみHSを【近距離立ちS→しゃがみHS】にする。なお、軽量キャラには、{グリードセバー→近距離立ちS}×3→HSヴェイパースラストとすればダウンを奪えるぞ。

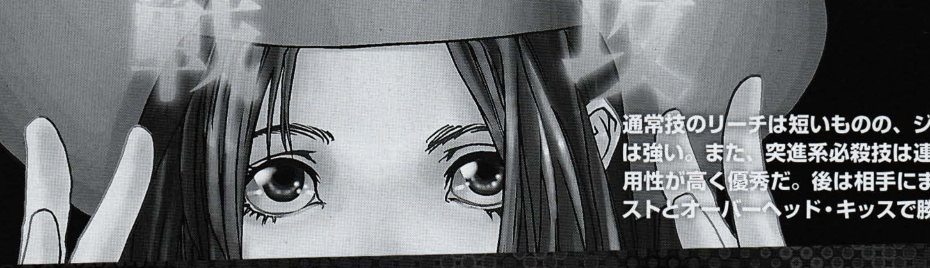
⑨は威力重視、⑩は画面端限定だがダウンを奪えるダスト始動の連続技。⑩は、ミリア、イノには、2回目のしゃがみHSを省く。ディズィーは着地後HSヴェイパースラスト→近距離立ちSⒸ▶HSヴェイパースラストでダウンを奪おう。

COMBO		DAMAGE
①	ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶スタンディッパー	92
②	{【近距離立ちS→➡＋K】}×2〜3→足払い	131〜168
③	(画面端、しゃがみ状態の相手に)立ちKⒸ▶Sスタンエッジ→【立ちK→近距離立ちS→➡＋K】→{足払い} or {【しゃがみK→遠距離立ちS】Ⓒ▶スタンディッパー}	94(※1)
④	(空中の相手に)【➡＋P→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶空中ヴェイパースラスト	136
⑤	通常投げⒻ▶ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グリードセバー→【近距離立ちS→しゃがみHS(2段目)】Ⓙ▶SⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶空中ヴェイパースラスト	118
⑥	(画面端)通常投げⒻ▶ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS(2段目)】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト→【近距離立ちS→しゃがみHS(2段目)】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト	117
⑦	グリードセバー→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グリードセバー→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト	142
⑧	グリードセバー(めくり)→しゃがみHS(2段目)Ⓒ▶グリードセバー→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト	121
⑨	(画面端)ダスト〜ホーミングジャンプ→HS→2段ジャンプS→【近距離立ちS→しゃがみHS(2段目)】Ⓙ▶SⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト	137
⑩	ダスト〜ホーミングジャンプ→S→2段ジャンプS→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HSヴェイパースラスト	136

KY KISKE
カイ＝キスク



※1:ダメージは足払いを決めたときのもの。
※2:便宜上、ダウンを奪いにくいキャラを軽量キャラ(ミリア、ディズィー、イノ)、⑥〜⑧と⑩でダウンを奪えないキャラを最軽量キャラ(メイ、梅喧、紗夢、ブリジット)とする。



メイ MAY

通常技のリーチは短いものの、ジャンプ攻撃の判定は強い。また、突進系必殺技は連係や連続技にと汎用性が高く優秀だ。後は相手にまとわりついて、ダストとオーバーヘッド・キッスで勝利をつかめ！

立ち回り解説 けん制を重視しつつ、カウンターヒットから一気にダメージを与えろ!

基本的な立ち回り

中間距離のけん制は、立ちKや遠距離立ちSなどの通常技とHSイルカさん・横がメイン。通常技は、飛び道具などを発生前につぶしたり、ダッシュをけん制するのが役割。HSイルカさん・横は少し遠い位置でも届き、フォースロマキャンからジャンプHSを出せば、中段になる。ただし、早めに出された➡＋Pや飛び道具には弱い。この場合、➡＋Pには前述した通常技を合わせ、飛び道具には空中ダッシュ【S→HS】で攻め込もう。

対空に使うのは、空対空のジャンプHSとHSイルカさん・縦。後者は早めに出すのが基本で、空中ガード不能なので、当たればヒット率は高い。➡＋Pは上半身無敵があるが対空には使いづらい。



HSイルカさん・横は、➡＋Pに弱い。これには、立ちK、遠距離立ちS、⬋＋Kを合わせてつぶそう。⬋＋Kはガードされた場合に備え、ロマキャンのゲージを残しておこう。

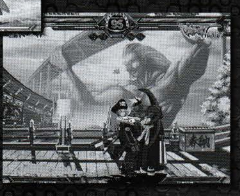
突進技に合わせてカウンターヒットを狙おう。

闘いがこう着した場合、拍手で迎えてくださいで待つことも必要。3匹目は距離が伸びるので、最低そこまでタメてから放出しよう。

相手にまとわり付いたら、ダストとオーバーヘッド・キッスを狙う。ダストはリーチが長く反撃を受けない。ガトリングから素直に出そう。オーバーヘッド・キッスは小技の後に決めるのが基本だ。上級者にはダストが見切られやすいので、オーバーヘッド・キッスを多めに狙った方がいいだろう。



ダストからの連続技は威力が高い。リスクも低いのでチャンスがあれば常に狙っていこう。



オーバーヘッド・キッスは対投げ無敵がある。間合いは狭いので、密着から仕掛けるのが基本だ。

カウンターヒットを見越したけん制

立ちHS、しゃがみHS、ジャンプHSの三つは、けん制に交ぜて置いておくように使おう。カウンターヒットさせれば追撃が可能なので、見返りが大きい。立ちHSやしゃがみHSは、打撃主体の相手に特に有効。一方、ジャンプHSはほぼ全キャラに空対空のけん制として役立つ。少し遠めで、相手が動いたら当たるように出すのがポイントだ。後方ジャンプ、2段ジャンプ、空中ダッシュなど、あらゆる状況から振り回して威圧感を与え、相手の攻める気力を無くさせよう。



しゃがみHSは、カウンターヒット時は引き戻す効果がある。けん制に使うときはキャンセルせずに単発で。



ジャンプHSはメイの強さの一つ。カウンターヒットすれば、痛い連続技（連続技欄参照）が決まるぞ。

起き攻め解説 イルカを使ってバリエーションを増やせ!

定番の立ちK重ね

立ちKは下段ではないものの、投げに対して無敵。ダッシュから起き上がりに重ねて、二択を迫ろう。

ガードする相手にはオーバーヘッド・キッス、暴れる相手には【立ちHS→ダスト】。前者はフォルトレスされるようなら、立ちKをしゃがみPに代えよう。後者は立ちHSがカウンターでヒットすれば、ダストが連続技になるぞ。



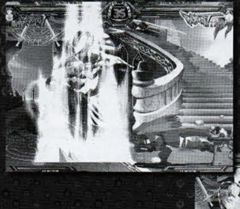
立ちKは投げに対して強い。ダッシュして密着から起き上がりに重ねよう。その後の距離がいい感じ。



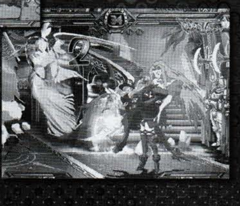
ガードにはオーバーヘッド・キッス、暴れるには続けてガトリングで【立ちHS→ダスト】とつなごう。

足払い→HS拍手で迎えてください

しゃがみPなど基底ダメージ補正の掛かる技が当たったときは、足払いⓒ▶HS拍手で迎えてくださいで起き攻めしていこう。最速でイルカを放出すれば、全キャラ起き上がりに重なり、フォースロマキャンして前方ジャンプすれば、着地際の空中ダッシュ【K→HS】と着地後の足払いで二択を迫れるぞ。最初のイルカがヒットしていれば、連続技になるのもおいしい。



HS拍手で迎えてください中に⬆方向に入れておけば、フォースロマキャン後に最速でジャンプできる。



空中ダッシュ【K→HS】は、しゃがみ状態のザッパとファウスト以外に当たるので覚えておこう。

通常投げからめくる

画面端に向かって通常投げを決めたら、ガードを揺さぶるチャンス。起き上がりに合わせて、イルカさん・縦を重ねればめくりになる。その後は遅めのタイミングでフォースロマキャンして（コツは右上カコミ参照）、ジャンプHS→（着地）→ジャンプ【K→HS→D】Ⓙ▶HSと決めれば大ダメージだ。

このほかに2段ジャンプからジャンプ中⬇＋HSを出してもめくりを狙える。見切られやすいが、テンションゲージを使わない。また、垂直ジャンプからHSレスティブローリングを出してもめくりになるぞ。

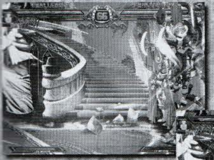


垂直ジャンプからHSレスティブローリング。ロマキャンして地上技につなげよう。



対戦ワンポイント イルカさんフォースロマキャンの秘密

連続技や連係など、お世話になるイルカさん・縦&横。フォースロマキャンは、受付時間が長いが、タイミングではね返り方が異なる。1フレーム目でフォースロマキャンすると、メイは真上に大きく跳ね、相手と離れない位置に着地。一方、後半の2～6フレーム目の場合は、上方向にはあまり跳ねずに、少し後方に離れる。フレーム合わせは連続技の精度と関係するので、1フレーム目にフォースロマキャンをかけられるようにしたい。



完全に同じ状況から、フォースロマキャンのタイミングだけ変えてみた。これは最速の場合。

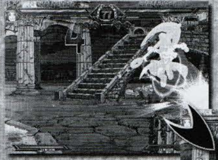


これは遅めの場合。左上の写真に比べて、跳ね返りが低く、後ろに離れているのが分かるかな?

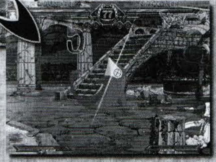
対戦ワンポイント HSイルカさん・横でラッシュ

画面端に追い詰めたら、ガトリング中にジャンプ属性を付加し、HSイルカさん・横フォースロマキャンが強力。その後の空中ダッシュ【S→HS】のタイミングが完璧なら、しゃがみ状態のファウストやザッパにも当たる。

空中ダッシュ【S→HS】をキャンセルしてのHSレスティブローリングも奇襲に使える。ロマキャンを使えば、地上技にもつながるぞ。これらを意識させれば足払いがヒットしやすくなるので、どんどんガードを揺さぶろう。



この場合のフォースロマキャンのタイミングは遅め。逆に、空中ダッシュは最速を目指そう。



すると、低い位置で空中ダッシュできる。続くジャンプSも早めに出せば、この連係の完成だ。

対戦ワンポイント Sイルカさん・縦&横で攻める

Sイルカさん・縦は、その攻撃発生(降りの中段部分)が早く、フォースロマキャンと組み合わせることで、リスクの低い中段攻撃として使えるぞ。ダッシュを→→↘で入力してタメを維持し、ガトリングから出せば効果が大きい。

Sイルカさん・横は、突進距離が短くなった。遠距離立ちSの先端から出せば、当たらずに目の前に着地できる。空振り時の着地硬直は、移動以外の行動でキャンセルできるので、オーバーヘッド・キッスを狙うといい感じだ。



Sイルカさん・縦の攻撃発生は意外に早い。下方向のタメを工夫して、奇襲で出していこう。



その後はお決まりの連続技を狙える。ガードされてもリスクが無いので安全だ。活用しよう。

連続技解説 イルカのフォースロマキャンとジャンプ属性付加をマスターせよ!

①はコマンド投げからの追撃で、ダウン確定の連続技。いろいろコツが必要なので説明する。画面端に追い詰めた相手を投げた場合は、追撃前にダッシュが必要。近距離立ちS後に素早く↑+HS～↓と入力し、ジャンプ属性を仕込みつつ立ちHSへ。また、フォースロマキャンは最速、その後の空中ダッシュは遅めにする。ジャンプHSは入力したらすぐに↓方向のタメを作ろう。1発目のイルカさん・縦はめくりで当てること。すると、引き寄せる形になり2発目が届く。②は難しいがマスターしたい連続技。体重の軽い女性キャラには決まらない(ソルは超高難度)。フォースロマキャンは最速、ジャンプHSは極力低めに当てる。空中ダッシュKは最速を心掛けて出そう。③、④、⑤はダストの連続技。③はお手軽、④は2段ジャンプを利用したダスト。⑤は対重量級に推奨の連続技でダウン確定だ。⑥、⑦はレスティブローリングを使った新連続技(⑦はアクセルに決めたダメージ)。なお、これも②と同様、浮きの高いキャラには決まらない。⑧はガード崩しも兼ねた連係&連続技。ジャンプキャンセル可能な通常技からイルカさん・横を出す場合、←↖とレバーを入力するだけでジャンプ属性が付加される。⑨は少し遠めでも可能。近い場合は、HSイルカさん・縦の前にダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】を挟める。⑩はしゃがみHSカウンターヒット限定の連続技。相手を引き寄せるので、その後は①と同じレシピで追撃しよう。

COMBO ①	オーバーヘッド・キッス→少し歩くorダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦Ⓕ▶空中ダッシュHS(→着地)→イルカさん・縦×2	DAMAGE 170
COMBO ②	【立ちK→足払い】Ⓒ▶HSイルカさん・横Ⓕ▶ジャンプHS(→着地)→空中ダッシュ【K→HS】(→着地)→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【HS(→D)】	DAMAGE 207
COMBO ③	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→【S→HS→D】Ⓙ▶【HS→D】	DAMAGE 158
COMBO ④	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→2段ジャンプ→HS(→着地)→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【HS→D】	DAMAGE 156
COMBO ⑤	(画面端で)ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→2段ジャンプ→HS(→着地)→ジャンプ【S→HS】→(着地)→イルカさん・縦Ⓕ▶イルカさん・縦	DAMAGE 166
COMBO ⑥	【立ちK→足払い】Ⓒ▶レスティブローリングⒻ▶ジャンプHS(→着地)→イルカさん・縦×2	DAMAGE 161
COMBO ⑦	【立ちK→足払い】Ⓒ▶レスティブローリングⒻ▶ジャンプHS(→着地)→イルカさん・縦→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦Ⓕ▶空中ダッシュHS→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【HS(→D)】	DAMAGE 248
COMBO ⑧	【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ▶HSイルカさん・横Ⓕ▶空中ダッシュ【S→HS】→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ▶イルカさん・横Ⓕ▶【しゃがみP→足払い】	DAMAGE 202
COMBO ⑨	ジャンプHS(空中カウンターヒット)→HSイルカさん・縦Ⓕ▶空中ダッシュHS(→着地)→ダッシュジャンプ【K→HS→D】Ⓙ▶【(HS→D】	DAMAGE 211
COMBO ⑩	しゃがみHS(カウンターヒット)→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦Ⓕ▶【空中ダッシュHS(→着地)→イルカさん・縦×2	DAMAGE 228

MAY メイ



ミリア＝レイジ
MILLIA RAGE



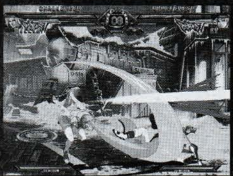
防御力が低いため、相手に捕らえられないように素早い地上ダッシュと空中２回ダッシュを活用してかく乱しながら闘う。起き攻めが強力なので、ダウンを奪うことを最優先に考えよう。

立ち回り解説　空中ダッシュで逃げ回りつつ勝機をうかがえ!

相手からダウンを奪おう

豊富な中段、下段技を持っているミリアは、相手をダウンさせるのが先決。地上戦では足払いをけん制に利用しよう。足払いがヒットした場合は、ダッシュからHSタンデムトップを出し、起き攻めへ移行したい。また、地上戦を重視する相手には、➡＋HSもけん制に使うと効果的。カウンターヒットさせれば地面バウンドを誘発させられるので、キャンセルで前転まで仕込んでおけば見返りが大きい。相手の技にぶつけるように使おう。

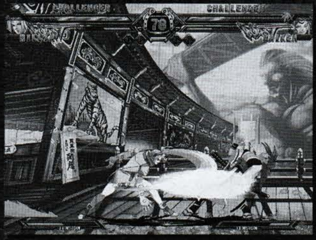
地上戦だけだと的を絞られやすいため、2回できる空中ダッシュを生かして逃げ回る行動も必ず行ないたい。ジャンプ中に相手が追いかけてくるようなら、リーチの長いジャンプDで追い払うといい。地上の相手にヒットさせればダウンを奪えるので、着地後ダッシュから起き攻めに移行でき、カウンターヒットさせれば壁バウンドを誘発し大ダメージを与えられる。追いかけてくる相手を振り切る手段としては、高速落下で着地するのも有効。フォースロマキャンを利用すれば安全だ。



➡＋HSを出すときはキャンセル前転まで仕込んでおくといい。カウンターヒットすると……。



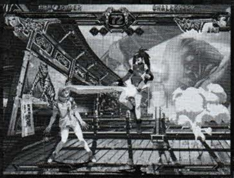
自動的に相手の目の前まで移動。しゃがみHSからの連続技や➡＋HS→エメラルドレインで追撃だ。



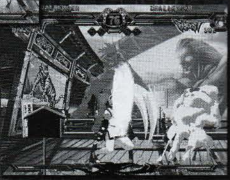
地上戦でのけん制は、遠距離立ちSのほか、リーチの短いキャラにはSタンデムトップも有効。後者はカウンターヒットさせると壁バウンドを誘発する。

対空技を使い分けよう

ミリアには対空技が豊富にあるので使い分けよう。空中ダッシュで接近してくる相手には立ちPをばらまく。頭上から跳び込むような相手にはしゃがみHSを使おう。カウンターヒットさせた場合はダウン復帰不能にさせられるので、再度しゃがみHSを当ててから連続技へ移行しよう。そのほか、上半身無敵のある➡＋Pや昇りジャンプPも併用すれば、空中からは接近されづらくなるはずだ。



立ちPは硬直が短いので、連打して適当に置く感じで使う。ヒットしたらハイジャンプKへ。



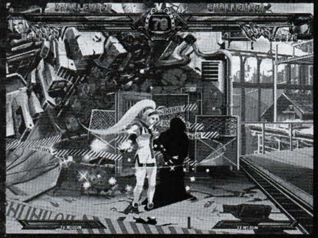
しゃがみHSは頭上を大きくカバーするため使いやすい。めくりさえ落とすことが可能なのだ。

起き攻め解説　HSタンデムトップを使用した起き攻め

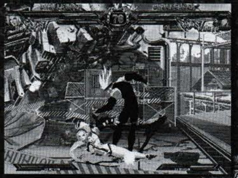
HSタンデムトップを使用した起き攻め①

足払いでダウンを奪った場合は、ダッシュからHSタンデムトップを出して相手の起き上がりを攻めよう。下段の選択肢はしゃがみKorしゃがみSⒸ▸前転がオススメ。相手に密着している場合は、通常投げをつぶせるアイアンセイバーフォースロマキャンも併用するといい。しゃがみK、しゃがみSはガードされてもその後にHSタンデムトップが当たり有利になるので、再度中段と下段でガードを揺さぶろう。ヒットした場合は、【近距離立ちS→しゃがみHS】で追撃し、空中連続技へ持ち込もう。なお、画面端ではしゃがみKorしゃがみSヒット後に、➡＋HSⒸ▸エメラルドレイン→【近距離立ちS→しゃがみHS】で追撃でき、ダメージも十分だ。

中段は昇りバッドムーンと➡＋Kがメイン。バッドムーンヒット後はフォースロマキャンすれば【近距離立ちS→しゃがみHS】で追撃できる。➡＋Kヒット後はHSタンデムトップが連続ヒットし相手がダウンするので、再びダッシュからHSタンデムトップを重ねよう。相手を画面端に追い込んだ状況では、➡＋Kヒット後に【ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHS】で追撃できる。



相手からダウンを奪ったらHSタンデムトップを重ねる。このときフォースロマキャンをしておけば余裕ができるため、基底ダメージ補正の無いしゃがみSを重ねられる。



しゃがみKがヒットした後はすぐにダッシュすれば、HSタンデムトップヒット後に……。



【遠距離立ちS→しゃがみHS】につなぎ、空中連続技へ。しゃがみS→前転からも同様の追撃を行なおう。

HSタンデムトップを使用した起き攻め②

連続技解説欄の①～③を決めた後は、HSタンデムトップが相手の起き上がりに重なる。この状況では空中ダッシュから、下段の着地しゃがみS(→しゃがみHS)と、中段の着地際空中ダッシュS(→近距離立ちS→しゃがみHS)で二択を仕掛けよう。どちらも、ヒットした後は再度連続技①～③を決めてダウンを奪えるので、ループ性が高い。なお、空中ダッシュSは低い位置で当てないと近距離立ちSへつなぎにくくなるので注意しよう。



HSタンデムトップ出してサイレントフォースを回収したら、すぐさま空中ダッシュする。



中段の選択肢は着地際の空中ダッシュS。ほぼ同じタイミングで中段or下段が迫れるので強烈だ。



対戦ワンポイント バッドムーンフォースロマキャンを活用

昇りバッドムーンをガードされたら、フォースロマキャンから空中ダッシュ【P→K→P】で攻勢を維持する。バッドムーンガード後に反撃する相手に攻撃がヒットしやすい。バッドムーンを出す高度を若干高めに意識しておくと、空中ダッシュをしやすい。

バッドムーンがヒットしたときは、フォースロマキャンから【しゃがみP→立ちP】Ⓙ▶【P→S】Ⓒ▶SorHSサイレントフォースとつなげてダウンを奪おう。



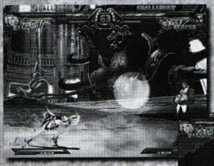
バッドムーンがガードされたら、➡→➡＋ボタン三つ同時押しでフォースロマキャンすれば……。



硬直が解けると同時に空中ダッシュできる。展開がかなり早いので、相手のガードを崩しやすい。

対戦ワンポイント シークレットガーデンを盾にする

空中投げ後や遠距離で待っているような相手には、シークレットガーデンを↘↗↘↗方向に進め、それを盾に接近しよう。ダッシュでシークレットガーデンを追いかけている最中は、相手の行動に注目。ジャンプで逃げるようなら空中投げやジャンプP連打を狙い、地上に居るようならばそのままダッシュで接近しガードを崩せばいい。なお、今作ではシークレットガーデンをDでキャンセルできるので、相手が接近してきたら、迷わず押そう。



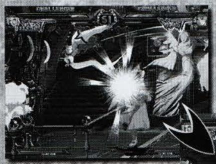
シークレットガーデンを盾に前に進めば、相手の攻撃を防止しつつ接近することが可能なのだ。



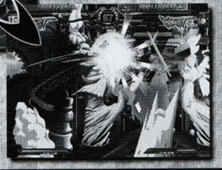
キャンセルするには弾が発生する前にボタンを押さなければならない。よく相手の動きを見よう。

対戦ワンポイント サイレントフォースで対空つぶし

跳び込みを対空迎撃で防止しようとする相手には、Sサイレントフォースを使おう。うまく相手の攻撃に合わせることができれば、カウンターヒットでよろけを誘発させられる。ここからは【ダッシュ近距離立ちS→しゃがみHS】とつなげ、連続技⑨を決めよう。基底ダメージ補正はかかるが、十分ダメージを与えられる。ガードされた場合はそのまま空中ダッシュSなどで接近し、中段、下段、通常投げでガードを揺さぶるといい。



相手の対空攻撃に合わせてSサイレントフォースを出す。カウンターヒットさせられればおいしい。



空中の相手に当てればほぼダウン復帰不能なので、一度着地して近距離立ちSで拾い直そう。

連続技解説 高難度の連続技を使いこなせ！

①〜③は画面端付近限定のダウンを奪える連続技。①の対応キャラは聖騎士団ソル、A.B.A、ソル、カイ、エディ、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ。コツは、1回目のサイレントフォース後の空中ダッシュHSを低空で当てることと、着地後のしゃがみHSを一瞬遅らせて出し、サイレントフォースを回収すること。2回目のサイレントフォース後は、着地してHSタンデムトップを出そう。②はメイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジットに対応。➡＋HSからHSタンデムトップを出せば、起き上がりに重ねられる。③はポチョムキン、ジョニー、テスタメント用だ。

④〜⑧は画面中央でダウンを奪える。いずれもサイレントフォース後の高速落下を最速で行ない、着地後はサイレントフォースを回収してから追撃しよう。④はA.B.A、カイ、アクセル、テスタメント、ジョニー、ヴェノム、ザッパに対応。カイには最後をジャンプSⒸ▶Sサイレントフォースにしよう。⑤は聖騎士団ソル、ソル、チップ、エディ、スレイヤー。⑥はポチョムキン、⑦はメイ、ミリア、ジャム、梅喧、闇慈、ブリジット、ディズィー、イノ、⑧はファウストのみとなっている。

⑨はサイレントフォースで相手の対空技をつぶしたときのもの。ジャンプKから2段ジャンプSにつなぐときは、先行入力（P141参照）を利用すること。

⑩はエメラルドレイン後のダッシュ➡＋HSは、相手の位置によってはヒットしないので注意。

COMBO ①	（画面端）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース→空中ダッシュHS→（回収※1）しゃがみHSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース	DAMAGE 184
COMBO ②	（画面端）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース→空中ダッシュHS→（回収※1）しゃがみHSⒿ▶HSⒸ▶Sサイレントフォース→➡＋HS	DAMAGE 200（※2）
COMBO ③	（画面端）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶【K→S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース→空中ダッシュHS→（回収※1）しゃがみHSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶HSサイレントフォース	DAMAGE 177
COMBO ④	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶HSサイレントフォース（→高速落下）	DAMAGE 141
COMBO ⑤	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶HSサイレントフォース（→高速落下）	DAMAGE 180
COMBO ⑥	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）【しゃがみK→近（遠）距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶HSサイレントフォース（→高速落下）	DAMAGE 119
COMBO ⑦	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）しゃがみHSⒿ▶HSサイレントフォース（→高速落下）	DAMAGE 138（※2）
COMBO ⑧	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶Sサイレントフォース（→高速落下）→（回収※1）【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶HSサイレントフォース→➡＋HS	DAMAGE 161
COMBO ⑨	サイレントフォース（カウンターヒット）→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶【S→P→K】Ⓙ▶【HS→D】	DAMAGE 100
COMBO ⑩	➡＋HS（カウンターヒット）（Ⓒ▶前転）→➡＋HSⒸ▶エメラルドレイン→ダッシュ➡＋HS	DAMAGE 221

※1：回収＝サイレントフォース回収の意　※2：メイに決めたときのダメージ

MILLIA RAGE
ミリア＝レイジ



対 [illegible] 攻 略



エディ EDDIE

飛行の弱体化により、空中での自由度はある程度制限されてしまった感があるエディ。だが、新たに手に入れたメガリスヘッドフォースロマキャンは、それを補って余りある戦力になるぞ。

立ち回り解説　分身を使った起き攻めに持ち込もう

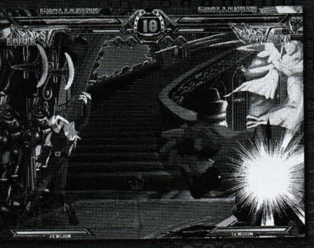
ダウンを奪う立ち回り

分身を使った起き攻めが強いので、相手をダウンさせることをメインに考えた立ち回りを行なう。

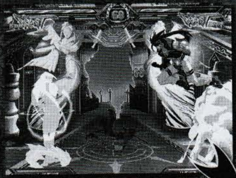
中間距離から遠距離では、インヴァイトヘルをでダウンを狙おう。ヒットさせたら、ダッシュから移動攻撃を重ねて起き攻めしよう。インヴァイトヘルに空中ダッシュ攻撃を合わせてくる相手には、様子見して➡＋Pを置いておく。画面をよく確認しつつHSインヴァイトヘルにフォースロマキャンし、相手の動きに応じた対応をすることも重要。

また、しゃがみS©▶HSインヴァイトヘルも有効。しゃがみSがカウンターヒットすれば連続ヒットするため見返りが大きい。ただし、しゃがみSを直前ガードされると空中ダッシュ攻撃で割り込まれるため、フォースロマキャンも交ぜよう。

また、空中である程度自由に動ける飛行を使って、相手の頭上から攻めるといった戦法も強力。対空迎撃技を空中に待機して避け、すぐさま下降ジャンプS→【立ちP→足払い】とつなげ、起き攻めに持ち込めると理想的。ただし、飛行中に攻撃を受けるとカウンターヒットになるため、相手の技の間合いを理解しておく必要があるぞ。



地上から接近してくるような相手ならば、インヴァイトヘルを使ってダウンさせやすい。



HSインヴァイトヘルに対して空中ダッシュを狙ってくるようなら、フォースロマキャンから……、



➡＋P！　テンションゲージが50%以上残っている場合はイグゼキューターχでダウンを奪えるのだ。

対空技の使い分け

対空にはジャンプK、➡＋P、しゃがみHSの三つを使う。ジャンプKは発生が早く、ジャンプを防止するように置くのが基本。➡＋Pは上半身無敵を生かした対空中ダッシュ用。気絶値が高いので、カウンターヒット時に空中連続技までつなげば、気絶寸前まで追い込める。しゃがみHSは➡＋Pに正面から跳び込んでくる相手に効果的。カウンターヒット時はダウンを奪え、起き攻めに移行できるのだ。



しゃがみHSは頭上を広い範囲でカバーするので、昇りジャンプ攻撃に引っ掛けやすいのもうれしい。



ジャンプKは前作に比べて攻撃発生が遅くなり判定が弱くなったが、まだまだ空対空に使えるぞ。

起き攻め解説　分身を使用した起き攻め

分身を使用した中下段の二択

足払いで相手をダウンさせたら、キャンセルHSエディ召還で分身を呼び出し、起き上がりに移動攻撃を重ねよう。画面中央では移動攻撃→ダッシュジャンプK後、中段となる【S→HS】→移動攻撃と、下段の【立ちK→近距離立ちS】→移動攻撃で二択を仕掛けよう。どちらもヒットした後は、移動攻撃からダッシュ【立ちP→近距離立ちS→足払い】→対空攻撃→メガリスヘッドフォースロマキャンとつなぎ、再び移動攻撃を重ねたいところ。

なお、ガードを崩した後の移動攻撃で相手を画面端まで追い込んだら、【立ちP→近距離立ちS】→小攻撃→ダスト～ホーミングジャンプ→HS→シャドウギャラリー＋ドリルスペシャル設置でダウンを奪い、ジャンプ攻撃とドリルスペシャルとの同時攻撃で、ガード困難な連係も作れるぞ。

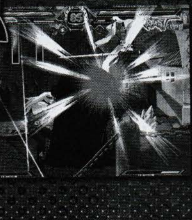
相手を画面端に追い込んだ状況で移動攻撃を重ねた場合は、ダッシュジャンプKから飛行HS→対空攻撃と、足払い→対空攻撃で中下段の二択を迫っていく。ここからは次のページにある連続技②を決めて、メガリスヘッドフォースロマキャンから、再度移動攻撃を重ねる起き攻めを行なうといい。このように、一度ダウンさせたら二度と起き上がらせないつもりで攻撃しよう。



足払いで相手をダウンさせ、キャンセルHSエディ召還。この形がエディの必勝パターンとなる。



ジャンプKからの飛行Sと立ちKの二択を見切るのは至難の業。相手のガードを崩したら……、



メガリスヘッドにつながる連続技を決め、フォースロマキャンから再度起き攻めの流れを作ろう。

分身を使用した打撃と投げの二択

画面端で分身の攻撃をガードさせたら、小攻撃→ダッシュダムドファングorしゃがみK→小攻撃→ダッシュダムドファングorしゃがみK→小攻撃～と繰り返す連係が強力。しゃがみKがヒットした場合は、小攻撃→足払い→対空攻撃→メガリスヘッドフォースロマキャンとつなげ、移動攻撃を重ねる起き攻めへ移行しよう。ダムドファングからは対空攻撃→メガリスヘッドや、ドリルスペシャル設置→中下段の同時攻撃を仕掛けるといい。



展開が早いので、相手は投げに対して反応しづらいのがウリ。ダムドファングを決めた後は……、



分身ゲージの残量によって、対空攻撃→メガリスヘッドかドリルスペシャル設置を選択しよう。



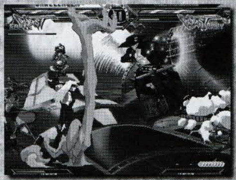
対戦ワンポイント　分身を使った立ち回り

操作の難度は高いが、分身を盾にしながら相手に接近する手段を解説していこう。

基本は対空攻撃で頭上をカバーしつつ、ダッシュで接近したり、HSインヴァイトヘルでダウンを狙う。分身がある状態で通常技をガードさせたら、移動攻撃につなげてジャンプKから飛行HSと足払いで二択を仕掛けよう。

また、相手に接近する手段として、分身を召還しながらブレイク・ザ・ロウを使用するのも有効。分身の小攻撃の先端を当てるように動かしつつ、エディ自身は分身の真下を移動していく。分身の攻撃をガードさせることに成功したら、地上に戻り通常技を当てて移動攻撃へとつなげよう。この連係は相手が空中に居るときに狙うのが効果的。極端に下へ強いジャンプ攻撃以外には、分身を破壊されないので確実に相手へ触れられるのだ。たまに追加シャドウギャラリーでの中段を狙うのも面白い。

分身ゲージの残りが少なくなったら、分身を戻して分身ゲージが回復するまで飛行やハイジャンプ空中ダッシュで逃げ回るのが基本。戻す瞬間に攻撃されそうな場合は、ドリルスペシャルを設置し、とりあえず安全を確保するといいぞ。



立ち回りで分身を召還するときは、空中ダッシュを警戒するために対空攻撃を出そう。



ブレイク・ザ・ロウは出現時のスキが大きいものの、分身と同時に使うことにより強力な技へと変ぼうする。



分身召還中に相手がジャンプしたらブレイク・ザ・ロウでもぐり、着地地点へと移動しよう。

対戦ワンポイント　ドランカーシェイドを使う

ドランカーシェイドは飛び道具を跳ね返す手段のほか、対投げ無敵があるという点を利用して、起き攻めに組み込むのが面白い。起き上がりに重ねつつフォースロマキャンすれば、ガードされても攻勢を維持できる。分身ゲージが無いときの起き攻めに、ダムドファングとドランカーシェイドフォースロマキャンを使用し、時間を稼ぐといいだろう。

相手が起き上がりに投げを狙ってカウンターヒットした場合、テンションゲージが50%以上残っているならダッシュ➡＋PからイグゼキューターXを絡めた連続技へ。テンションゲージが無いなら追撃せずダウンさせるといいぞ。



通常投げを狙うときに通常技が漏れやすい今作では、対投げ無敵を持つこの技が役立つ。

連続技解説　分身とエディ本体を同時に操ろう

①は中段始動のダウンを奪える連続技。ドランカーシェイドのリーチが極端に短いため、ダッシュして➡＋Kを出さないと空振りする。

②は画面端で中下段の二択から決める連続技。足払いからはジャンプキャンセルして低い打点でジャンプHSを当てないと、その後のシャドウギャラリーが空振りする。シャドウギャラリーを入力するときには、同時に対空攻撃を出すこと。

③は画面中央で中下の二択をヒットさせたときの連続技。メガリスヘッドは、対空攻撃がヒットした瞬間に入力しないと空振りするので注意。

④は分身連係中に画面端でダムドファングを決めたときのもの。分身ゲージに余裕がある場合は、一度ダッシュジャンプ【HS→D】→シャドウギャラリー＋対空攻撃→対空攻撃→メガリスヘッドと、ダメージを伸ばすことも可能だ。

⑤は足払いからダメージを与えたい場合の、基本的な連続技。足払いを密着でヒットさせた場合は、ドランカーシェイドⒻ▶ジャンプ【K→HS→D】と決められる。

⑨は➡＋Pを対空に使ったときの連続技。メイ、梅喧、紗夢はイグゼキューターX後にダウン復帰される場合がある。そのため、ハイジャンプKから直接つなぎ、確実にダウンを奪おう。

⑩はしゃがみHSをカウンターヒットさせたときの連続技。分身ゲージがある状況ではしゃがみHS後に追撃せず、ダウンさせて起き攻めへ。分身ゲージが無いときはこの連続技を決めて、大ダメージを与えよう。

COMBO		DAMAGE
1	ダッシュ➡＋KⒸ▶ドランカーシェイドⒻ▶足払い	62
2	足払いorジャンプHS→対空攻撃→ジャンプ【HS→D】Ⓒ▶（対空攻撃→）シャドウギャラリー（2段目のみヒット）→対空攻撃Ⓒ▶メガリスヘッド	193 ※足払い始動のもの
3	【立ちK→近距離立ちS】or【ジャンプS→ジャンプHS】→移動攻撃→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS→足払い】→対空攻撃Ⓒ▶メガリスヘッド	79 ※立ちK始動のもの
4	（画面端）ダムドファング→対空攻撃Ⓒ▶メガリスヘッド	124
5	【立ちP→足払い】Ⓒ▶アモルファス	123
6	ジャンプK（ドリルスペシャル同時ヒット）→（着地）昇りシャドウギャラリー→空中ダッシュ【HS→D】→（着地）ハイジャンプ【S→HS→D】	103
7	ダスト〜ホーミングジャンプ→D→D→空中ダッシュシャドウギャラリー	113
8	ダスト〜ホーミングジャンプ→D→D→【K→S→HS→D】	123
9	（空中の相手に）➡＋P（2段目）Ⓙ▶ハイジャンプ【K→HS】Ⓒ▶イグゼキューターX	171
10	しゃがみHS（カウンターヒット）Ⓒ▶HSインヴァイトヘル→空中ダッシュ【HS→D】→（着地）ハイジャンプ【HS→D】	187



対戦攻略



ポチョムキン POTEMKIN

機動力こそ乏しいポチョムキンだが、高い攻撃力に強力な投げ技など武器は豊富。テンションゲージの増加量が多い前進で距離を詰めつつじっくりと立ち回り、数少ないチャンスに目を光らせるのだ。

立ち回り解説　じっくり立ち回って接近の糸口をつかめ

ポチョムキンは機動力に欠けるため遠距離戦を強いられるが、リーチの長い技を豊富に持つので、それらを活用してじっくり闘うのが基本的な立ち回り。最も頼りになるのは、リーチの割りに全体動作の短い立ちHS。ある程度近い間合いで決まった際は足払いに、カウンターヒットしていたらハンマフォールにつなげよう。これをつぶそうと判定の強い技を置いてくる相手には、先端にやられ判定の無いF.D.B.で対抗し、カウンターヒットしたらヒートナックルを決めよう。また、相手が飛び道具を撃とうとしたところや、ジャンプの着地には、スライドヘッドの地震部分を合わせ、ダウンさせたらハンマフォールブレーキで接近戦に持ち込もう。

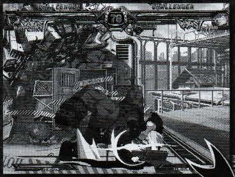


けん制の要はリーチに優れた立ちHS。相手が出したけん制技の空振りのスキを突いたり、飛び道具の出始めに相打ちを狙うのもいい。空中の相手には遠距離立ちSだ。

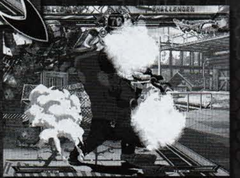
中間距離では前述の技に加え、ダウンを奪える足払い、ジャンプ防止になる遠距離立ちSを交ぜたい。後者は地上ヒットした際は足払いに、空中ヒットした際はヒートナックルにつなげていこう。また、この距離では跳び込みを仕掛けるのもいい。ジャンプHSの先端を当てるのが基本だが、判定自体は強くないので、2段ジャンプを駆使して的を絞られないように動こう。近距離時はジャンプDを当てにいくのも有効。判定が非常に強いため、➡＋Pなど無敵部位のある対空技を相殺しやすい。

接近戦に持ち込めたら、ポチョムキンバスター(以下ポチョバス)を主軸に選択を迫っていく。例えば、立ちPをガードさせた後の立ちKとポチョバスの二択。前者は立ちPガード後にジャンプする相手にヒットし、後者は立ちPガード後にガードを固める相手を投げられる。立ちPからだけでなく、立ちKや遠距離立ちSをガードさせた後、ハンマフォールブレーキで接近して投げるなど、パターンは多いほどいいぞ。通常技がヒットしたら、足払いまでつなげて起き攻めに持ち込むのだ。なお、これらの攻めは相手のバックステップにかわされやすいので、バックステップを読んだら、リーチに優れた➡＋HSや立ちHS、ハンマフォールでスキを突きたい。

対空やけん制技つぶしには、上半身無敵のある➡＋Pが大活躍する。右ページのカコミを参照に、ヒット状況に応じて行動を変えよう。また、高い位置に居る相手には、上方向にリーチの長いしゃがみHSが有効。空振りしてしまったらフォースロマキャンでスキを無くそう。また、ハンマフォールによる奇襲も悪くない。フォースロマキャンをセットで使えば、ガードされても接近戦に持ち込める。



近距離で通常技をガードさせた後に、キャンセルハンマフォール～ハンマフォールブレーキで停止して……。



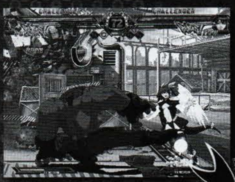
すかさずポチョバスで投げる。こういった奇襲を交ぜて相手の動きを誘い、それに対応するように闘おう。

起き攻め解説　打撃と投げによる単純かつ強力な起き攻めで勝負を決めろ

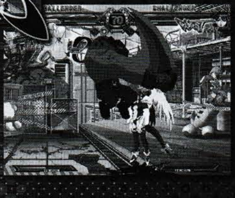
ジャンプ攻撃を重ねて攻め立てよう

足払いやポチョバス、通常投げでダウンを奪ったら、前方ハイジャンプからジャンプ攻撃を重ねるのが基本の起き攻めとなる。重ねる技は下方向に強く、カウンターヒット時によろけを誘発するジャンプSがオススメ。ガードさせて接近戦に持ち込むか、早めに出して空振りさせ、着地と同時にポチョバスを狙うといった攻めを展開するといい。なお、相手が起き上がる瞬間に着地際のジャンプSを重ねられれば、相手が何もしない場合はガードさせることができ、若干発生の遅い無敵技を出してきた場合は着地後にガードが間に合うぞ。

空中投げを決めた後は相手との距離が近いので、少し前進してから下段の立ちK、中段の➡＋K、ポチョバスで選択を仕掛けるといい。この攻めはジャンプSをガードさせた後や、足払いヒット時にメガフィスト・前方で接近してから行なうのも有効だ。もちろん相手のバックステップによって避けられる可能性もあるので、バックステップを読んだときは、立ちHSや➡＋HS、ハンマフォールで対策することを忘れないようにしよう。



ガトリングの締めやけん制として決める機会の多い足払い。ダウンを奪ったらすぐさま……。



前方ハイジャンプからジャンプSを重ねる。ガードor空振りさせてから攻めを展開するのだ。



空中投げが決まった後は近い間合いでダウンを奪える。足払い→メガフィスト・前方の後も同様だ。



中段の➡＋Kや下段の立ちK、ポチョバスで直接攻めよう。バックステップ対策も忘れずに。

画面端でめくりを狙え!!

画面端に向かって通常投げ、ポチョバス、ヘブンリーポチョムキンバスターを決めた後はめくりを狙うチャンス。やり方は簡単で、起き上がりに合わせて前方ジャンプや前方ハイジャンプ、2段ジャンプからジャンプSで跳び込むだけ。タイミングや高度、相手キャラによってガード方向や着地位置が変わるので強力だ。着地後は立ちKと➡＋K、ポチョバスで選択を迫り、そこからの連続技で致命傷を与えてやろう。



画面端に向かって投げを決めた後は、めくりを狙うチャンス。垂直ジャンプ～前方2段ジャンプなど……。



普通に跳び込むだけで、ガード方向や着地位置が逆になることもある。一気に攻め崩すチャンスだ。

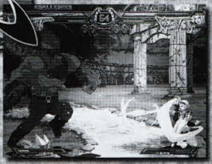


対戦ワンポイント ➡＋HSのスキを軽減する

リーチ、威力、気絶値ともに驚異的な➡＋HS。バックステップ対策やけん制に効果的だが、スキは膨大だ。そこでこのテクニックを覚えよう。➡＋HSを入力した瞬間にため始めれば、当たった一瞬後にためが完了するので、遅めのキャンセルでハンマフォールを出せるのだ。そしてすぐにハンマフォールブレーキで止まればスキが小さくなる。なお、➡＋HSヒット時は相手を大きく吹っ飛ばすので、ハンマフォールブレーキを遅らせれば接近できるぞ。



➡＋HSと同時に、レバーを⬅に入れ直してため始めるのがポイント。相手に当たってから……。



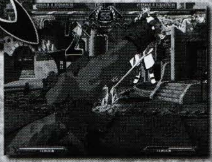
一瞬待てばためが完了。遅らせキャンセルハンマフォール～ブレーキとしてスキを軽減しよう。

対戦ワンポイント ➡＋Pのヒット状況を見極める

対空や、攻撃位置の高いけん制技つぶしに使える➡＋Pは、ヒット状況によりその後の行動を決めたい。対空に使った際は、前方ジャンプでキャンセルし、通常ヒット時はジャンプPからの空中連続技、カウンターヒット時は着地際ジャンプHSからの連続技、フォルトレスされたときはジャンプSで跳び込んで攻めていこう。地上戦では、カウンターヒット時のみヒートナックルにつなぎ、それ以外の状況では垂直or後方ジャンプでフォローしよう。



地上戦で➡＋Pを使うときは、カウンターヒットかどうかの確認に全力を注ごう。遅れてもキャンセルできる……、



ジャンプキャンセルからのヒートナックルがオススメ。➡⬇⬊と入力しておき、カウンターヒット時のみ⬊＋HSを押そう。

対戦ワンポイント F.D.B.で飛び道具を跳ね返せ

F.D.B.で飛び道具を跳ね返した後は、ハンマフォールブレーキで追い駆けて攻めよう。

相手キャラ	跳ね返せる技
ソル	ガンフレイム
カイ	スタンエッジ※1、スタンエッジ・チャージアタック※1、ジャンプD
メイ	拍手で迎えてください
ミリア	タンデムトップ、シークレットガーデン、サイレントフォース
エディ	インヴァイトヘル、メガリスヘッド
チップ	γブレード
ファウスト	愛、ちびファウスト、ちびロボカイ、ちびポチョムキン、時限爆弾、メテオ、ハンマー
梅喧	畳替し
ジョニー	ミストファイナー、グリター イズ ゴールド
アクセル	鎌閃撃、虚空撃、曲鎖撃
闇慈	疾（上昇後も含む）、針・壱式
ヴェノム	ボール攻撃、スティンガーエイム、カーカスライド
テスタメント	エグゼビースト、ファントムソウル、カラス羽攻撃、カラス突進攻撃
ディズィー	よく話し相手になってくれます（レーザー）、木の実をとる時に使ってたんです、はじめはただの明かりだったんです
イノ	抗鬱音階、ケミカル愛情（横・縦）
ザッパ	そのまま帰ってこないで下さい、ダークネスアンセム追加攻撃
ブリジット	YOYO引き戻し、ジャッグ ド ロジャー、ロジャーハグ、ロジャーゲット
ロボカイ	喰らっとくカイ?、町内カイばーげん、➡＋P、しゃがみHS、➡＋HS
A.B.A	忌避、根絶
聖騎士団ソル	ブロックヘッドバスター、ガンブレイズ

※1：地上・空中ともに跳ね返し可能

連続技解説 簡単でダメージの高い連続技ばかり!!

①は基本連続技。遠い場合は遠距離立ちSを省くなどして、確実に足払いへとつなげよう。

②はテンションゲージが無いときに。ヒートエクステンドの後にダウン復帰されるのが難点。

③は対空用。軽い相手にはジャンプPを減らすか抜かさないとジャンプHSが空振りしやすい。

④はいわゆる"落ちダス"。ホーミングジャンプ後すぐに前方へ2段ジャンプしてジャンプHSを当てると相手は長時間ダウン復帰できなくなるので、そこに立ちHSが間に合う。

⑤は➡＋Pがカウンターヒットした際、前方ジャンプでキャンセルして着地間際にジャンプHSを当てれば➡＋Pが間に合うというもの。

⑥はハンマフォールロマキャンからの連続技。1回目のヒートナックルをロマキャンした後は一瞬待ってジャンプし、⑤と同じ要領で着地間際にジャンプHSを当てよう。

⑦はガイガンティックブリッドを空中ヒットさせてさらに追撃する連続技。壁バウンドに追撃する関係上、画面端に近いと決めにくくなる。

⑧は通常投げフォースロマキャンからの追撃。テスタメント、ブリジットに対しては立ちHSを遠距離立ちSにすれば決まる。それ以外のキャラには直接ヒートナックルを決めよう。

⑨、⑩は共に画面端でポチョバスを決めた際の追撃。⑩はガイガンター後の➡＋HSを引き付けて出すこと。後はハンマフォールをうまくためてキャンセルし、フォースロマキャンから素早くヒートナックルを出そう。

COMBO		DAMAGE
①	【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】	112
②	【立ちKor➡＋K→しゃがみHS】Ⓒ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	155（※1）
③	➡＋P（空中ヒット）Ⓙ▶【P→P→K】Ⓙ▶【S→HS】	148
④	ダスト～ホーミングジャンプ→前方2段ジャンプHS→立ちHSⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	180
⑤	➡＋P（カウンターヒット）Ⓙ▶前方ジャンプ着地際HS→➡＋PⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	154
⑥	ハンマフォールⒻ▶【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶ヒートナックルⓇ▶前方ジャンプ着地際HS→➡＋PⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	217
⑦	{F.D.B.(カウンターヒット)}or{しゃがみHS(カウンターヒット)(Ⓒ▶メガフィスト・前方で移動)}→ガイガンター～ガイガンティックブリッド→➡＋PⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	264（※2）
⑧	通常投げⒻ▶（歩いて）立ちHSⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	104（※3）
⑨	（画面端限定）ポチョムキンバスター→{【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶ヘブンリーポチョムキンバスター} or {【しゃがみHS】Ⓒ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド}	273（※4）
⑩	（画面端限定）ポチョムキンバスター→立ちHSⒸ▶ガイガンター→➡＋HSⒸ▶ハンマフォールⒻ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	312

※1：ダメージは立ちK始動のもの　※2：ダメージはF.D.B.始動のもの　※3：ソル、メイ、ミリア、アクセル、ポチョムキン、ファウスト、闇慈、ジョニー、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、聖騎士団ソル限定　※4：ダメージはヘブンリーポチョムキンバスターを決めたときのもの





チップ＝ザナフ CHIPP ZANUFF

立ちHSや足払いなど、使いやすいけん制技がそろっているチップ。スピードには目を見張るものがあるが、防御力は低い。リターンを取るよりもリスクを押さえることを念頭に置き、安全な立ち回りが重要だ。

立ち回り解説 普段は慎重に、ときには大胆に

「足」を使って闘え!!

けん制にはリーチの長い遠距離立ちS、しゃがみS、立ちHS、足払いが向いている。特に立ちHSは、判定が強く持続が長いので置いておくように使うと有効。足払いは足元が無敵なので下段技をつぶせる。ヒット時は、キャンセル冽掌→ダッシュ立ちPがつながる。また、上半身無敵の➡＋Pをダッシュから出し、相手のけん制技をつぶしつつ接近したり、足元のやられ判定が小さくなる➡＋HSやダストを相手の下段技に合わせて狙っていこう。

対空は、引き付けて出す➡＋Pがメイン。ヒット時は立ちHS、カウンターヒットなら➡＋HSがつながる。また、立ちPやジャンプPなどもとっさの対空に重宝する。2～3発出してヒット確認し、ヒット時のみ連続技を決めよう。

素早いダッシュもチップの武器。相手のけん制技をギリギリ当たらない距離で誘い、空振りのスキに反撃を決めよう。また、スキを見てダッシュで接近したら、しゃがみPやKから歩いて通常投げを狙おう。これを嫌がり暴れる相手には、しゃがみPorK ⓒ➡冽掌を出そう。冽掌はスキが小さい上に、カウンターヒット時は相手が浮くので連続技を狙える。

ガードされても有利な近距離立ちSで固めるのも有効だ。なお、近距離立ちSは➡＋S・HS同時押しで入力すれば、投げられる状況では通常投げ、それ以外なら近距離立ちSが出せる。

殺式転移も使いたい技。主に使うのはP版とD版で、キャンセルから出し、P版は近距離立ちS、D版はジャンプKやHSで攻め継続を狙おう。また、D版は飛び道具への反撃としても重宝する。どこで出しても、相手の裏側に回れるので強力だ。



相手のけん制が当たるか当たらないかの位置で、前後に移動するなどしてけん制技を誘おう。



うまくけん制技を誘えたら、確認してから反撃。チップの足があってこそできる芸当だ。

殺式迷彩を使おう

自身の姿を半透明化する殺式迷彩は、姿を見えにくくするので、素早いチップの立ち回りを大幅に強化できる。相手が遠距離に居るときや、ダウンを奪ったときは、安全に殺式迷彩を使えるチャンスなので、見逃さずに使っていきたい。

殺式迷彩を使ったら、ダッシュやHSorD殺式転移で一気に近寄りたい。ただし、読まれると危険なので、各種殺式転移で相手を惑わせつつ、スキを見付けて接近しよう。近寄ったら普段の攻め手に加え、➡＋Kやダスト、幻朧斬などを交ぜて攻めよう。また、立ちHS（先端）→ダストや、密着で近距離立ちS→➡＋Kor幻朧斬といった、普段は見切られやすい連係もヒットしやすくなるぞ。



相手からすると、非常にやっかいな殺式迷彩。直接ダメージにはならないが、ガードを崩しやすくなるのはポイントが高い。チャンスを見逃さずに使おう。

起き攻め解説 上下左右、あらゆるところから崩せ!!

削岩脚フォルトレスキャンセルがカギ

起き攻めに使いたいのが、削岩脚の出始め2フレームを「フォルトレスでキャンセル」（以下フォルキャン）するというテクニック。この削岩脚フォルキャン後は、ジャンプ軌道がほぼ真下に落ちる軌道に変化するので、相手の真上で使えば、見切りにくい表裏の二択を迫れるぞ。

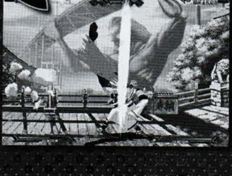
足払いでダウンを奪った場合、ダッシュして前方ジャンプ、もしくは一瞬だけダッシュした後に垂直ジャンプから、削岩脚フォルキャンで起き攻めしよう。前方ジャンプの場合、削岩脚フォルキャンが早めなら表、遅めなら裏。垂直ジャンプの場合は、削岩脚フォルキャンをすると表、そのまま跳び込めば裏となる。削岩脚フォルキャン後は、めくり性能を持つジャンプHSで跳び込もう。遅めに出せば1ヒットで着地するので、着地後しゃがみKを出せば、相手はガードが難しくなる。また、削岩脚やジャンプPorK連打で跳び込むのも有効だ。

通常投げでダウンを奪った場合は、最速の前方ジャンプかHSorD殺式転移でジャンプ攻撃を重ねられる。ただし、A.B.A、チップ、紗夢、テスタメントは、起き上がるのが遅いので一瞬待ってから出す必要があり、メイは起き上がりが早いので、この起き攻めやダウン追い打ちができない。

ほかには、通常投げや足払い後の殺式迷彩も有効。相手の起き上がる前に硬直が切れるので、中段の➡＋K、ガードさせて有利な立ちHSの持続やγブレードを重ねて攻めを継続しよう。



足払いでダウンを奪ったら、一瞬ダッシュしてから垂直ジャンプ削岩脚フォルキャンをする。

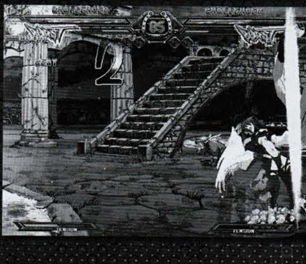


その後ジャンプ攻撃が表でヒット。チップの動きが見えにくい殺式迷彩中だと、より強力だ。

画面端でめくりを狙え!!

画面端に向かって空中投げを決めた後に、相手の起き上がりに合わせて前方ジャンプ、D殺式転移、αブレードを出すと、相手の裏側に回り込める。特に、D殺式転移は相手側を向かないので非常に見切りにくい。早めに出せば表、遅めに出せば裏になるので、表裏の二択を迫ろう。

紗夢、アクセル、闇慈、ディズィーに通常投げを決めた後も同じ状況。ただし、紗夢の1P側プレイ時の左端、2P側プレイ時の右端は、D殺式転移が相手側を向いた状態で出現するので、前方ジャンプかαブレードで二択をしよう。



見た目はHS殺式転移と同じだが、実際はD殺式転移。出現位置が若干違うだけなので、見破られにくい。殺式転移後は、ジャンプHSで中下段と表裏の二択を迫ろう。

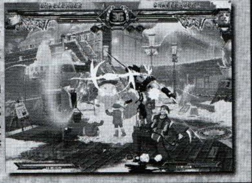


対戦ワンポイント

空中挑発でガードを崩そう

ジャンプHSをガードさせたら、空中挑発（成功版）を出そう。その後すぐに行動可能になるので、ジャンプP、空中ダッシュ【P→S】、着地しゃがみKなどでガード崩しを狙えるぞ。ただし、ジャンプPや空中ダッシュはある程度高さが無ければ出せないので注意。座高の低いキャラや低めに出した場合は、着地後に➡＋KとしゃがみKで二択を迫ろう。

空中挑発は失敗版からスタートするので、成功版を出すには一度使わなければならないのだが、立ち回りで使うには少々危険。そこで、ジャンプDで締めてダウンを奪える連続技を決めたときに使ってしまうのが理想的だ。



空中挑発（成功版）を出し、硬直が解けたらすかさず空中ダッシュ。ジャンプPが中段になるぞ。身長の低いキャラには、着地後➡＋KとしゃがみKで崩しを狙え!!

対戦ワンポイント

殺式転移のフォースロマキャンを活用

HSとDの殺式転移は、フォースロマキャンをすると素早く落下する。立ちHSⒸ▶HSorD殺式転移→ジャンプ攻撃or着地しゃがみKとすれば、表裏の二択に加え、中下段の二択を迫れるので、非常に強力。立ちHSⒸ▶P殺式転移を交ぜつつ使おう。

HSorD殺式転移フォースロマキャンから、発生の遅いジャンプSやHSを当てるのは難しいので、ジャンプPorK×nにしよう。着地後しゃがみKにつなげば、ガードを揺さぶれるぞ。また、ジャンプDはカウンターヒットすれば大ダメージのチャンスなので、相手のガードバランスが点滅しているときに狙おう。



ガトリングで相手を固め、HSorD殺式転移フォースロマキャンを出しジャンプP。素早い中段となるので、見切るのは難しい。ここぞ、という場面で狙うと効果的だろう。

対戦ワンポイント

しゃがみHSでカウンターヒットを狙え!!

しゃがみHSは、判定が強く持続も長い優秀な技。相手のけん制つぶしや対空に使える。ノーマルヒット時はⒸ▶HS殺式転移→ジャンプDⒸ▶βブレード程度しか狙えないが、空中カウンターヒット時はジャンプKやS、地上カウンターヒット時は、一部キャラに➡＋HSから、ダメージの大きい連続技を決められる。

しゃがみHSを使うときは、➡＋KやP殺式転移、ディレイ足払いやディレイ列掌などにつなげておけば、ガード時は連係となり、カウンターヒット時は上記の連続技が可能だ。なお、➡＋Kは常にロマキャンを仕込めば、連続技を狙えるぞ。



しゃがみHSを使う際は、ガードされた場合のことも考えて、硬直の短い技に連係しよう。カウンターヒットしても、問題無く連続技を決められるぞ。

連続技解説

空中追撃やダウン追い打ちは、さまざまな状況から狙えるぞ

①は、メイ、梅喧、ファウスト、ザッパ、ブリジット以外のキャラの立ち状態と、ポチョムキンのしゃがみ状態に狙え、A.B.A以外はダウンするぞ。

②のダウン追い打ち部分は、相手の体力が少ないときのみ、立ちPを連打した方が威力が高い。

③の立ちHSは、一部キャラ（※2参照）限定だが高威力。列掌～穿踵時は、聖騎士団ソルは追撃不能、ソルはジャンプ【P→P→K→D】で追撃しよう。

④はジャンプKをジャンプPにすると、威力は落ちるが安定する。

⑤のβブレードは、遅めに出し持続を当てれば、着地後の状況が良くなる。また、画面端で狙う場合、殺式転移はD版を使おう。

⑥は、ダウンを奪えるダスト始動の連続技。γブレードのつなぎが若干難しいので、要練習。

γブレード始動の⑦～⑨は、近距離立ちSでジャンプ属性を仕込み、ダッシュの勢いを無くすのがポイント。⑦は、ジャンプPを若干遅めに出す。対応表のキャラ限定で、それぞれガトリング部分が違うので注意。⑧は、全キャラに入るが、聖騎士団ソル、ソル、ファウストには【近距離立ちS→遠距離立ちS】で追撃すること。⑨は、一部キャラ（※5参照）限定。また、ジョニーは、γブレード→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【P→P→P→K（2段目）→K（2段目）→D】が簡単だ。なお、③や⑦～⑨のように、低い位置でジャンプDを当てた後は、空中挑発（失敗版）を出せば相手が起き上がる前に着地できる。

COMBO		DAMAGE
①	【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓙ▶空中ダッシュD	125
②	ダッシュ【{近距離立ちS→➡＋P（1段目）}×2→足払い】→（ダウン中の相手に）γブレード→ダッシュ{【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】}or{【立ちP×n→遠距離立ちS】}	120（※1）
③	【しゃがみK×1～2→足払い】Ⓒ▶列掌（～穿踵）→{ダッシュ立ちPⒿ▶【P→D】or{立ちHSⒿ▶空中ダッシュ【P→D】}}	50（※2）
④	{立ちHS（カウンターヒット）Ⓒ▶αブレードⓇ▶➡＋HS}or{βブレードⓇ▶ダッシュ➡＋HS}Ⓙ▶【K（1段目）→K（1段目）→S】Ⓙ▶【K（1段目）→K（1段目）→S】Ⓙ▶HSⒸ▶βブレード	197（※3）
⑤	【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HSorD殺式転移→【K（1段目）→K（1段目）Ⓙ▶【K（1段目）→K（1段目）→S】Ⓙ▶HS（2段目）Ⓒ▶βブレード	152
⑥	ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプ【K（1段目）→D】→（着地）γブレード→昇りαブレード	107
⑦	γブレード→ダッシュガトリング（相手キャラによる）Ⓙ▶【P→P→K（2段目）→K（2段目）→D】	102
⑧	γブレード→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【P→P→K（2段目）→D】	112（※4）
⑨	γブレード→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【K（1段目）→K（2段目）→K（2段目）→D】	142（※5）

＜対応表：⑦のガトリング部分について＞

【近距離立ちS→遠距離立ちS】……聖騎士団ソル、ソル、ファウスト
【近距離立ちS→立ちHS】……A.B.A、メイ、チップ、アクセル、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、イノ、ブリジット
【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】……カイ、ロボカイ

CHIPP ZANUFF
チップ＝ザナフ



※1……ダメージは、ダウン追い打ちを【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】で決めたときのもの。 ※2……ダメージは、ダッシュ立ちPⒿ▶【P→D】を決めたときのもの。立ちHSがつながるキャラは、A.B.A、カイ（★）、エディ（★）、ポチョムキン（★）、紗夢（★）、ジョニー（★）、アクセル、闇慈、ヴェノム（★）、テスタメント（★）、スレイヤー、ザッパ、ロボカイ（★）。★が付いているキャラは、足払いⒸ▶列掌～穿踵後にも入る。 ※3……ダメージは、立ちHS（カウンターヒット）始動のもの。 ※4……ダメージは、エディに決めたときのもの。 ※5……ダメージは、ディズィーに決めたときのもの。対応キャラは、ミリア、ポチョムキン、梅喧、ディズィー。

ファウスト FAUST



リーチが長く使いやすい通常技を多く持ち、けん制、対空面は心配無し。これに何が出るかな？のアイテムを組み込んだり、槍点遠心乱舞からの連係を使って、相手が予測できない攻めを仕掛けよう。

立ち回り解説 リーチを生かした立ち回り

中間距離を支配しよう

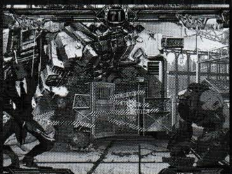
メインのけん制はしゃがみHSや遠距離立ちS。ここから何が出るかな？やレレレの突き、槍点遠心乱舞に連係させるのが基本。何が出るかな？は攻め継続、レレレの突きはバックステップ防止、槍点遠心乱舞は暴れつぶしなどの目的に対応している。基本は何が出るかな？に派生させ、近距離では槍点遠心乱舞に切り替えよう。しゃがみHSはガトリングで立ちorしゃがみPにつなげば硬直を軽減でき、有利な状態となる。カウンターヒット時はレレレの突きが連続ヒットするので、カウンターヒットの確認ができれば戦力アップになる。



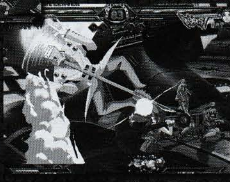
接近戦はしゃがみSも有効。判定が強く技をつぶすので、カウンターヒットしやすい。

対空は立ちK、➡＋P、しゃがみKが強力。立ちKは低空空中ダッシュやジャンプ攻撃に、➡＋Pは2段ジャンプなどの高い位置に、しゃがみKは真上方向に強いので、うまく使い分けよう。さらに、ジャンプHSも加えれば、遠距離の空中戦も制することができ、常にアドバンテージを得られるぞ。

空中に居る状況では、対空技を用意されやすい。愛でのけん制や、右で説明しているドリキャン、空中ごーいんぐまいうぇいなどで、着地するタイミングをずらし、安全に着地するよう心がけよう。



遠距離では何が出るかな？でアイテムをばら撒くのが基本。ヒマがあったら投げるクセを付けよう。



ジャンプ中⬇＋Kは中間距離で活躍する。ガードされても有利なので、さらに通常技で固めていこう。

ドリキャンを習得せよ！

ジャンプ中に⬈＋K（押しっぱなし）→ずらし押しPorSorHSと入力すると、ジャンプ中⬇＋Kをフォルトレスでキャンセルし、空中で一瞬停滞する。これが通称ドリキャンと呼ばれるテクニック。この後はジャンプ中と同じ状態で、ジャンプKを出せばファウスト最速の中段攻撃に。ガード崩しはもちろん、空中制御にも使え、相手の対空技を空振りさせるなど防御面でも重宝する。また、バーストゲージが無いときにジャンプ⬈＋K（押しっぱなし）→ずらし押しDで、ドリキャンDも可能。カウンターヒット時によろけを誘発できるのが利点だ。



ガード崩しの要となる、ドリキャンK。ドリキャンをジャンプ直後に行なえるよう練習しておきたい。

起き攻め解説 中段、下段、投げを使った起き攻め

しゃがみKを重ねる起き攻め

起き攻めは下段のしゃがみK（3段目）を重ねるのが基本。姿勢が低くなるので、紗夢の劍楼閣やジョニーの「それが俺の名だ」、など一部のリバーサル無敵技対策になるのが利点だ。この後は、前述した中段のドリキャンKと下段のしゃがみPで二択を仕掛けよう。ドリキャンKからは連続技⑥がつながり、しゃがみPからは連続技⑤が決まるぞ。また、ドリキャンKがガードされても、ジャンプ中⬇＋K後は有利な状況。その後は、ガード崩しのダッシュメッタ斬りや、暴れ、バックステップ防止の➡＋HS、槍点遠心乱舞などが有効。特に、槍点遠心乱舞はヒット後なら派生ごーいんぐまいうぇいでダウン。ガードされても派生技でフォローできる。下段がガードされた場合は【しゃがみP→しゃがみS】Ⓙ▶ジャンプ中⬇＋Kと連係させて前述の攻めにいくか、しゃがみSからしゃがみHS→立ちP(空振り)と連係させ攻めを継続させよう。

なお、しゃがみKは3段共ジャンプキャンセル可能で、ガードされても1フレーム有利。1〜2段目からドリキャンKや足払い、何が出るかな？→メッタ斬りを狙ったり、しゃがみK（3段目）までガードさせた後にメッタ斬りor打撃、といった連係も強力。二択がガードされてもフォローが効くので、強気に攻めよう。



基本はしゃがみK3段目重ね。早めに出すのだが、タイミングがやや難しいので要練習。



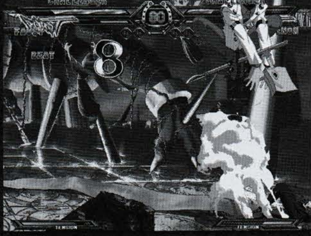
しゃがみKを見せておけば、起き上がりに直接ドリキャンK重ねも生きてくるぞ。



中間距離からでも届く中段の➡＋HS。起き攻めを仕掛ける距離が遠い場合は、この技を使うのも悪くない。

画面端の愛を重ねる起き攻め

画面端でのメッタ斬り後、後方ジャンプで下がり、愛を相手の真後ろぐらいで爆発するように投げる。その後、着地でメッタ斬りを出すと愛の爆発で反撃を防ぎつつメッタ斬りを決められ、再度同じ起き攻めを狙えるぞ。この起き攻めはジャンプで避けられるが、愛後の落下中にジャンプPを出せば、ジャンプ移行中にヒットする。つまり、ジャンプ防止のジャンプPと着地メッタ斬りで二択を仕掛けられるのだ。ジャンプPヒット後は連続技⑦を決めよう。この起き攻めは、ジャンプで相手の投げ間合い外に下がるのがキモ。相手の反撃できない間合いから二択を仕掛けること。



愛は昇り途中ぐらいで出すのがコツ。追加ごーいんぐまいうぇい後も狙えるぞ。

対戦ワンポイント 槍点遠心乱舞からの攻め

ダウンを奪ったら、起き上がりに槍点遠心乱舞からくびびよーんを重ねよう。この後は有利なので、中段のくびびよーんと下段の華だろ?俺、華だろ?で二択を迫れる。中段ヒット時は目押しで前方移動につなげたり、極小ジャンプで再度接近。下段ヒット時はダウン中に極小ジャンプで接近して起き攻めしよう。

なお、槍点遠心乱舞ガード後は前方移動で暴れをつぶせる。ガードしがちな相手には、極小ジャンプから前述の二択を狙うのもアリだ。



ふざけたビジュアルだが、その性能は一級品のくびびよーん。この技を軸にして攻め込み……、

下段の華だろ?俺、華だろ?と二択。ここで極小ジャンプからくびびよーんを狙うのも有効。

対戦ワンポイント アイテムを生かした立ち回り

何が出るかな?後はアイテムを確認し……、

●**ちびファウスト、ちびポチョムキン**:着地するまでは対空を用意して様子見。着地後は前を歩かせて盾にし、しゃがみHSでけん制したり、ジャンプHSでジャンプを防止しつつ追い詰めていく。

●**ちびロボカイ**:盾としては使いづらい。着地したら、ダッシュジャンプHSを出すのが有効。

●**時限爆弾**:近距離で出た場合は爆発直前まで相手を固め、ハイジャンプ昇りK。ジャンプしようとした相手に当たり、ジャンプK→爆弾と連続技になるので、着地後に追撃。ガードされたらハイジャンプの降り際に再度Kを出そう。

●**毒薬**:ドクロが広がった状態を盾にしつつ次の何が出るかな?や通常技を出す。足払い→何が出るかな?で出た場合は、ドリキャンKとしゃがみの二択から連続ヒットする。

●**ハンマー**:何が出るかな?後にダッシュしゃがみPを出すと、ヒット時にハンマーまで連続ヒットし、追撃可能。確実にヒットするようなら、レレレの突きを出そう。

●**メテオ**:最初の2秒間はジャンプHSなどでジャンプを防止。メテオが降ったら、ダッシュジャンプから空中ダッシュやドリキャンKで攻めよう。

●**ドーナツ**:ジャンプHSやダッシュ立ちKを出しつつ回収する。その後はすぐ何が出るかな?へ。

●**チョコレート**:取りに来る相手をレレレの突きやしゃがみHSでけん制。これを取らずに攻めてくる相手に対しては、対空技の準備をしよう。

●**コイン**:遠距離立ちSやレレレの突きなどを相手に当てるか、相手の攻撃をガードして消そう。



何が出るかな?後は、遠距離では様子見、中間距離ではジャンプHSなどが有効。

ちびファウストが出たら、盾にしつつ次のアイテムを投げる……を繰り返す。

連続技解説 槍点遠心乱舞からの追撃をマスターしよう!

①はごーいんぐまいうぇいまでが基本連続技。相手が壁に当たった瞬間辺りでHSを押すとごーいんぐまいうぇいが低めに当たり、ダウンを奪いやすくなる。フォースロマキャン後は➡+PⒸ▶何が出るかな?→ハイジャンプHSと出しておく。ハンマーが出た場合に連続ヒットし、それ以外のアイテムの場合はダウン復帰直後を攻められる。また、ドリキャンKⒿ▶ジャンプ中⬇+Kから決める場合は、男性キャラ+A.B.Aは【しゃがみS→しゃがみHS】、ブリジット+女性キャラは【しゃがみS→足払い】にする。なお、⑥の画面端と同じガトリングにしても何ら問題は無い。

④はダスト始動の連続技。闇慈は最初の追撃をジャンプ【S→HS】(レバーを上に入れない)に。ごーいんぐまいうぇい後は攻め継続。

⑤は画面端の下段始動のダウンを奪う連続技。くびびよーん、ごーいんぐまいうぇい共になるべく引き付け、低めで拾うのがコツ。ダメージ重視なら、女性キャラはくびびよーんを挟もう。

⑥は中段始動のダウン連続技でコツは⑤と同じ。ガトリング、キャラごとの追撃を覚えよう。

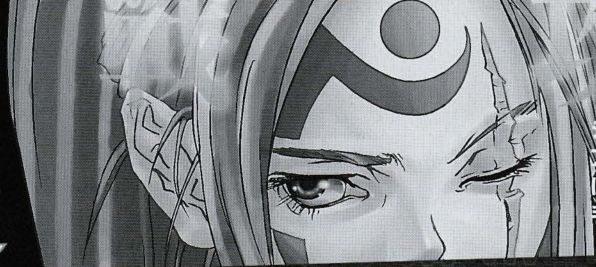
⑨は画面中央なら全キャラこの追撃で安定。画面端付近の場合は、A.B.A、カイ、ポチョムキン、闇慈、ジョニー、テスタメント、ロボカイには➡+HSⒸ▶槍点遠心乱舞~ごーいんぐまいうぇいでの追撃が可能だが難度は高い。➡+HSをしゃがみHSにすれば、前述のキャラに加え、メイ、エディ、ヴェノム、スレイヤー、イノ、ザッパにも決まる。

COMBO		DAMAGE
COMBO ①	【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞~ごーいんぐまいうぇいⒻ▶ジャンプHS→➡+P(Ⓒ▶何が出るかな?)	DAMAGE 114
COMBO ②	(空中の相手に)立ちKorしゃがみKorしゃがみSⒿ▶K→【K→S→HS】	DAMAGE 122 ※立ちK始動のもの
COMBO ③	➡+P(カウンターヒット)orハンマー(カウンターヒット)or爆弾→ダッシュ【立ちK(ジャンプ属性仕込み)→しゃがみS】Ⓙ▶ハイジャンプKⒿ▶【K→S→HS】	DAMAGE 153
COMBO ④	ダスト~ホーミングジャンプ→HS×2→【K→P→K→P→HS】Ⓒ▶ごーいんぐまいうぇえい	DAMAGE 165
COMBO ⑤	しゃがみK(3段目)→【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞(~極小ジャンプ)~くびびよーん×2~ごーいんぐまいうぇい※1	DAMAGE 163
COMBO ⑥	(画面端)ドリキャンKⒿ▶ジャンプ中⬇+K→【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞(~極小ジャンプ)~くびびよーん×2~ごーいんぐまいうぇい※2	DAMAGE 195
COMBO ⑦	(画面端)ジャンプP→愛(爆発ヒット)→【立ちK→しゃがみS】Ⓙ▶KⒿ▶【K→S→HS】※3	DAMAGE 154
COMBO ⑧	レレレの突き~引き戻しⒻ▶【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞~ごーいんぐまいうぇい	DAMAGE 139
COMBO ⑨	レレレの突き~引き戻し~オイッス!~声が小さい~もう一丁オイッス(ジャストフレーム)→➡+HS(Ⓒ▶何が出るかな?)	DAMAGE 153

※1:ミリア、ポチョムキン、闇慈、ジョニー、ヴェノムはくびびよーんを1回に。A.B.A、メイ、エディ、梅喧、イノ、ブリジット、ロボカイは槍点遠心乱舞後を直接ごーいんぐまいうぇいに。
※2:エディ、ファウスト、ザッパはガトリングを【しゃがみS→しゃがみHS】、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、ブリジットは【しゃがみS→足払い】に。カイ、ミリア、ファウスト、闇慈、ジョニー、ヴェノム、ディズィー、イノ、ザッパはくびびよーんを1回に。メイ、エディ、梅喧、紗夢は追撃を極小ジャンプ~ごーいんぐまいうぇい、A.B.A、ロボカイは直接ごーいんぐまいうぇいに。
※3:聖騎士団ソル、ソル、ミリア、チップ、ファウスト、ブリジット以外のキャラは愛の爆発後、しゃがみHSⒸ▶槍点遠心乱舞~ごーいんぐまいうぇいに。

FAUST ファウスト

梅喧
BAIKEN



ジャンプSによるけん制や、空中畳替しによるバリアといった、空中戦が強い梅喧。画面端での連続技は破壊力抜群なので、積極的に通常投げを狙い、相手を画面端へと追い詰めるのがポイントになるぞ。

立ち回り解説　空中戦をメインに立ち回り、守りはガードキャンセルにおまかせ

ジャンプSを振り回せ

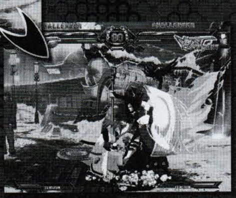
地上での技は全体的にリーチに欠ける代わりに、ジャンプSはリーチ、判定ともに一級品。先端を当てるように使えば非常に落とされにくく、上を取られなければ空中戦でもまず負けることは無い。これで対地、対空両方をけん制しつつ、後方2段ジャンプや空中バックダッシュから空中畳替しでバリアを張る、という空中戦メインの動きが立ち回りの基本となる。空中畳替しで安全なスペースを確保すれば、蚊鉤によるけん制やダッシュでの接近を阻まれにくくなるのがポイントだ。なお、相手の跳び込みをジャンプSで落とす際は、ジャンプPを入れ込んでおき、ヒット時は連続技へ、ガードされたら【S→P→S→P…】と出して地上に引きずり降ろせると理想。また、自分より高い位置に居る相手を迎撃する際は、妖斬扇が頼りになる。

畳替しをガードさせるなどして接近戦に持ち込んだら、動作中対投げ無敵の➡+Kと通常投げによる二択で攻め立てたい。通常投げが決まれば一気に画面端付近へと追い詰められるので、その後の連続技も強力になるのだ。なお、テンションゲージがたまっているなら、妖斬扇と足払いによる中下段の二択から連続技を狙うのが非常に強力だ。

ワンポイントとして、地上戦では判定が強く発生の早い立ちHSを交ぜたい。カウンターヒットを奪ったら、確認して蚊鉤～鉄斬扇からの連続技を入れよう。また、地上の相手に畳替しがカウンターヒットすれば、➡+HSから空中連続技をたたき込める。



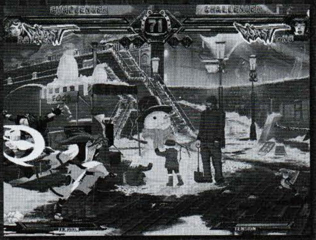
相手の真上からジャンプHSで跳び込めば、落とされにくい強力な接近手段となる。高めに当てて……、



キャンセル空中畳替しと出せば、ヒット時は連続技、ガードされてもそのまま攻めを展開できるのだ。

守りの要はガードキャンセル

梅喧にはガードキャンセル技があるため、相手の攻めに対して容易に対処できる。基本は発生まで無敵が持続する裂羅だけで事足りる。テンションゲージがあるならフォースロマキャンし、連続技につなぎたい。妖刺陣はスキの大きい技をガードした際など、確実にカウンターヒットを取れる状況でのみ使うのが無難だ。なお、相手の技をガードする前に入れ込んでおく際は、⬅⬋⬇と入れた後、ガード方向に戻し、出したい技のボタン→HSとずらして押そう。失敗時は出た技をフォルトレスでキャンセルできるため、リスクの軽減となるぞ。



回り込みは画面端に追い詰められた際に活躍する。フォースロマキャンも忘れずに。

起き攻め解説　空中畳替しを重ねて自由を奪い、優位な状況で攻める

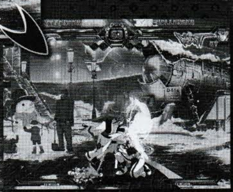
空中畳替しを起き上がりに重ねる

足払いからはジャンプキャンセルして、通常投げ後は垂直ジャンプ頂点で空中ダッシュから、空中畳替しを重ねるのが起き攻めの基本。前者は距離によって垂直と前方ジャンプを使い分け、相手の投げ間合い外に着地するのが安全だ。空中畳替しをガードさせた後は普段の接近戦と同じく、➡+Kと投げで攻め立てたり足払いと妖斬扇による二択を迫っていこう。なお、テンションゲージが無いときに妖斬扇で崩す場合は、ジャンプキャンセル可能な立ちPなどを経由し、⬋➡⬇⬊+Sと入力して通常ジャンプから出したい。技後2段ジャンプが可能となるため、ダウン復帰した相手を2段ジャンプからの空中投げや空中畳替しで攻められる。

空中投げの後は、ジャンプからの畳替しこそ間に合わないが、低空で空中ダッシュして空中畳替しを出せば重ねられる。これは地上で⬇⬊➡⬋➡+Kと素早く入力すると出しやすい。立ち回りでも奇襲として役立つので、習得しておきたいテクニックだ。



遠めで足払いがヒットしたら前方、近場なら垂直ジャンプでキャンセルして空中畳替しを出せば……。



相手の起き上がりに重なる。➡+Kと投げによる攻めや、妖斬扇と足払いによる二択を仕掛けよう。



空中投げが決まった後はそれほど有利でないため、通常ジャンプからの畳替しは重ならないが……。



特殊入力の低空空中ダッシュ畳替しを使うことで、畳替しを重ねられる。通常通り攻めに移行しよう。

ジャンプ【S→D】を使ったガード崩し

ジャンプ着地際にジャンプ【S→D】と出すことで、ジャンプSをガードしてしゃがもうとする相手にジャンプDがヒットする（直前ガードされるとしゃがまれてしまう）。画面端であれば、ジャンプDフォースロマキャンから強力な連続技が決まる。キャラ別にまとめたので参考にしてほしい。

■画面端のジャンプ【S→D】で崩した際のコンボ

キャラ	ジャンプD Ⓕ 空中ダッシュから
聖騎士団ソル、ソル、エディ、ジョニー（※1）、アクセル、闇慈、ヴェノム、ザッパ（※2）、	【P→K→D】→➡+HS Ⓙ D（ダウン）
メイ、ミリア、ファウスト	D→➡+HS Ⓙ ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】→ジャンプ【S→D】
ポチョムキン	【P→P→S→D】→➡+HS Ⓙ D
紗夢、イノ（※3）、ブリジット（※4）	【S→D】→➡+HSH Ⓙ【S→D】→空中ダッシュ【P→K】Ⓒ 妖斬扇
A.B.A（※5）、カイ、チップ、テスタメント、ロボカイ（※5）	【S→D】→【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ ハイジャンプ【S→D】→ダッシュ　【P→K】Ⓒ 妖斬扇

※1:ジョニーには最後のDを【S→D】に。※2:ザッパには最初の【P→K→D】を【P→S→D】に。※3:イノには最初の【S→D】を【P→K→D】に。※4:ブリジットにはハイジャンプ【S→D】をジャンプDにすればダウン。※5:ロボカイ、A.B.Aはハイジャンプ【S→D】でダウン

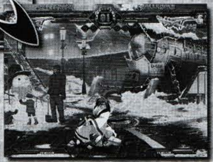


対戦ワンポイント ➡+Kからの攻め&ヒット確認

投げ防止に活躍する➡+Kからは、相手を引き寄せるしゃがみHSへのガトリングが基本。ガード時は有利なので、続けてしゃがみKを出せば暴れ&ジャンプ防止となる。ジャンプした相手に大ダメージを与えたければ、直接立ちSⒿからの連続技を狙おう。相手が固まるなら、ジャンプHSでの跳び込みやダッシュ通常投げを狙おう。テンションゲージが25%ある状況で➡+Kが決まったら、立ちHSⒸ畳替しⒻ追撃に切り替えるのがベスト。



しゃがみHSヒット時はよろけを誘発する。足払いにつないでも回復されやすいので……、



直接通常投げを狙うのがベスト。距離が遠いときはジャンプHSで跳び込むなど、臨機応変にいきたい。

対戦ワンポイント 低空空中ダッシュで奇襲せよ！

飛び道具やけん制技のスキに対し、ジャンプ直後の空中ダッシュSを狙うのが非常に有効。ジャンプSの先端が当たる間合いでは、キャンセル空中畳替しをガードさせての攻め、それより若干近い間合いでは、空中ダッシュから【S→P→K】を狙う。SからPのつなぎを遅らせれば、背の低い相手にも決まるぞ。ガード時はジャンプKからSにつないで攻めを継続しよう。ただしこれらの攻めは姿勢の低い対空技に弱いので、バレない程度に使おう。



低空空中ダッシュSは背の高いキャラに対して有効な接近手段。ある程度深くヒットした場合は……。



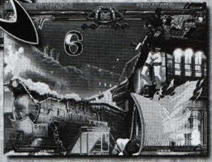
タイミングを遅らせればPが届く。そのままKにつないで浮かし、追撃で体力を奪うのだ。

対戦ワンポイント 空中コンボで妖斬扇を決めた後の動き

空中の相手を追撃する際、テンションゲージが無い場合は、ジャンプ【S→P→K】妖斬扇をお勧めしたい。そのほかの連続技よりダメージで劣るが、ダウン復帰する相手を攻められるのがポイントだ。ニュートラルおよび後方ダウン復帰する相手には、空中ダッシュ～空中畳替しが有効。空中に居る間にガードさせられるので、着地を狙って通常投げや➡+K、足払いなどで攻めよう。前方ダウン復帰する相手には、2段ジャンプからの空中投げが有効。



通常ジャンプから妖斬扇で連続技を締めた後は、さらに攻めるチャンス。空中ダッシュから……。



空中畳替しがお勧めの選択肢。ガードされたり、回避されてもリスクはほとんど無し。

対戦ワンポイント ハイジャンプ【S→D】後の空中ダッシュを練習せよ!!

①は基本の空中連続技。なお、畳替しをフォースロマキャンすれば、遠距離ヒット時も狙える。しゃがみ状態の相手に【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓒ畳替しとつなげた後などに使うといい。

④は空中の相手に➡+HSを決められる状況での連続技。ジャンプDで吹っ飛んだ相手を空中ダッシュで追いかけ、空中畳替しで追撃すれば、空中連続技を決められるのだ。また、ジャンプKヒット時はジャンプ直後のDから決められる。

⑤、⑥はハイジャンプ【S→D】の後、着地前に空中ダッシュできることを利用。➡+HSⒿDで締められるキャラはダウンを奪える。

⑦はジャンプ直後の空中ダッシュDを組み込んだ連続技。軌道が変わってすぐに着地するため、ダメージに優れた➡+HSで追撃できる。

⑧は画面端で妖斬扇ロマキャンを当てた際の連続技。テンションゲージを75%使うが、簡単で高威力なので勝負どころで狙っていきたい。ちなみにポチョムキン、ロボカイには、垂直ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】→➡+HSⒿD、ジョニーには垂直ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】→ダッシュ前方ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】となる。

⑨、⑩は画面端で投げた際の追撃。⑨はメイ、紗夢以外をダウンさせられる。⑩はジャンプ【S→D】フォースロマキャン後に最速で空中ダッシュすると、吹っ飛んだ相手を画面端に押し込む現象を利用したもの。着地間際に【S→D】を決めれば大半の相手をダウンに追い込めるのだ。

COMBO ①	{(近距離時限定)足払いⒸ畳替し}or{裂羅Ⓕダッシュ【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ} or {蚊鉤～鉄斬扇}→ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→P→K】Ⓒ妖斬扇	DAMAGE 113
COMBO ②	妖斬扇Ⓡ空中畳替し(→着地)→ハイジャンプ【S→P→K】Ⓒ妖斬扇	DAMAGE 148
COMBO ③	ダスト～ホーミングジャンプ→S→前方2段ジャンプS→➡+HSⒿ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	DAMAGE 147
COMBO ④	妖刺陣(カウンターヒット)or畳替し(カウンターヒット)or{蚊鉤～鉄斬扇Ⓕ}➡+HSⒿDⒻ空中ダッシュ畳替し(→着地)→ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	DAMAGE 140
COMBO ⑤	(画面端)足払いⒸ畳替し→ハイジャンプ【S→D】(JO、VE、KYにはダッシュジャンプ【P→S→D】に)→空中ダッシュ【S→D】→{➡+HSⒿD(MI、DIには【S→D】に)} or {ジャンプ【S→D】(JA、IN、BR用)}※1	DAMAGE 167
COMBO ⑥	(画面端・対メイ用)足払いⒸ畳替し→ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュSⒸ妖斬扇	DAMAGE 133
COMBO ⑦	(画面端限定)足払いⒸ畳替しⒻ低空空中ダッシュD→➡+HSⒿ{ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】(SO、TE、FAには【P→K→D】に)→遠距離立ちSⒿ【S→D】}or{ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【P→S→D】(JO、ZA、SL用)} or {【S→P→K】→【S→D】(MA、MI、BA、JA、IN、BR用)}※2	DAMAGE 183
COMBO ⑧	(画面端限定)妖斬扇Ⓡ空中畳替し→{垂直ハイジャンプ【S→D】Ⓕ空中ダッシュD}or{後方ハイジャンプDⒻ空中ダッシュD(KY、MA、JA、DI、BR用)}→ダッシュジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	DAMAGE 232
COMBO ⑨	(画面端限定)通常投げ→➡+HSⒿジャンプD(※KY、MA、MI、AX、PO、ED、CH、JA、TE、JO、VE、DI、RO、AB限定)	DAMAGE 102
COMBO ⑩	(画面端限定)通常投げ→足払いⒿ【S→D】Ⓕ空中ダッシュ【S→D】	DAMAGE 123

BAIKEN 梅喧



※1:足払いⒸ畳替しから、ポチョムキンにはダッシュ近距離立ちSⒿハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】、ロボカイにはダッシュジャンプ【P→S→D】→空中ダッシュ【P→S→D】

※2:足払いⒸ畳替しⒻ低空空中ダッシュDから、ポチョムキンには【➡+HS→足払い】Ⓙハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【P→S→D】、ロボカイには【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】

※文中、表組み内の省略文字＝OR:聖騎士団ソル、AB:A.B.A、SO:ソル、KY:カイ、MA:メイ、MI:ミリア、ED:エディ、PO:ポチョムキン、CH:チップ、FA:ファウスト、BA:梅喧、JA:紗夢、JO:ジョニー、AX:アクセル、AN:闇慈、VE:ヴェノム、TE:テスタメント、DI:ディズィー、SL:スレイヤー、IN:イノ、ZA:ザッパ、BR:ブリジット、RO:ロボカイ

蔵土縁 紗夢
JAM KURADOBERI

接近戦での豊富な連係を盾に、さまざまな選択肢を相手に迫れるのが大きな特徴。全体的に攻撃のリーチが短いものの、祓斧と素早いダッシュがあるので、さほど気にはならないはずだ。

立ち回り解説

祓斧を盾にして動き回ろう

機動力の高さを生かして動き回ろう

紗夢はリーチは短いもののダッシュが全キャラでも屈指の速さを誇るため、そのハンデを感じさせない。スピードを生かし、ダッシュ遠距離立ちSを軸にガードを揺さぶる連係を組み立てていくのが基本となる。また、バックステップの動作が小さく、間合い調整がしやすいのも利点。バックステップ中に相手の攻撃の空振りを確認したら、ダッシュから遠距離立ちSを当てにいく。

遠距離立ちSからは空中ダッシュ～ジャンプP、空中ダッシュ逆鱗、足払い Ⓕ ダッシュ、跳迅を使い、ガードを揺さぶっていく。もし遠距離立ちSがヒットしたら、ヒット確認から兆脚鳳凰昇へつなげられると心強い。その際はジャンプキャンセルを利用して兆脚鳳凰昇を出すと、成功させやすいぞ。

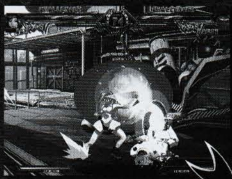
空中ダッシュからのジャンプPと空中ダッシュ逆鱗は対となる選択肢。ジャンプPをしゃがみで避ける相手には、逆鱗で急襲するといった感じだ。

足払いフォースロマキャンはテンションゲージが50%以上あるとき用。ここからは、通常投げフォースロマキャンからの連続技を狙う。ほかの選択肢を気にして固まる相手に決まりやすい。

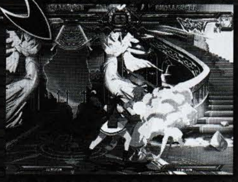
新技の跳迅は、レバー入力して距離を調節し、ジャンプHSで左右のガードを揺さぶるのが目的。まれに跳迅から⬇⬊➡➡+K入力で、空中ダッシュ逆鱗を使うのもアリ。これら四つの選択肢を使い分け、相手に攻撃の的を絞らせないように注意しながら立ち回っていこう。



ダッシュとバックステップを併用して、間合いを自在に調節する。このとき相手の動きをよく確認し、攻撃を空振りしているようならダッシュ遠距離立ちSを当てよう



遠距離立ちSからは、暴れつぶしになる爆蹴～百歩沁鐘や爆蹴～足払いへ連係するのもいい。

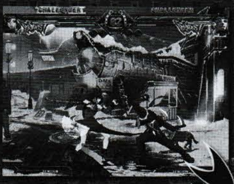


跳び込んでくる相手には、後述の祓斧、上半身無敵の➡+P、ジャンプK、ジャンプSで迎撃しよう。

祓斧を活用せよ

ダッシュ遠距離立ちSをより生かすためには、立ち回りの至るところで祓斧を仕込もう。ダッシュで遠距離立ちSを出す際に⬅+PK同時押し→➡→遠距離立ちSと入力しておけば、相手の攻撃を受け止めつつ遠距離立ちSを出せる。下段判定以外のけん制技を使うキャラには、積極的にこの操作を活用しよう。また、ダッシュをフォルトレスで停止させるときも、常に祓斧を仕込んでおきたい。

ほかにも、祓斧は対空技として使っても有効。祓斧で相手のジャンプ攻撃を受け止めた後は【立ちP→近距離立ちS】で反撃し、空中連続技で大ダメージを与えてやろう。



祓斧を立ち回りで仕込む分には、ほぼノーリスクといえる。成功時の見返りが大きい、お得な技だ。



受け止めた技によっては遠距離立ちSでカウンターヒットを取れることも。連続技へつなげ!

起き攻め解説

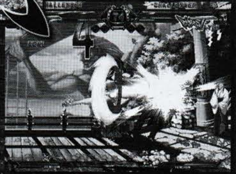
基本的に使用する三種の起き攻め

中段と下段の二択

足払いでダウンを奪った後は、前方ジャンプから空中ダッシュ【P→HS】と着地立ちKで、中段と下段の二択を仕掛けよう。どちらもヒット時は連続技、ガードされてもさらに通常投げなどで揺さぶれるので、攻勢を維持しやすい起き攻めなのだ。



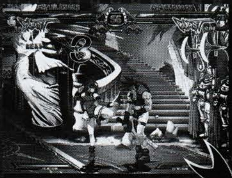
低空空中ダッシュ【P→HS】後は、着地して【➡+K→しゃがみHS】→龍刃～とつなごう。



下段の立ちKからは【近距離立ちS→しゃがみHS】→龍刃～と決めるのがダメージが大きくおすすめだ。

投げと打撃の二択

紗夢の通常投げはフォースロマキャンから追撃できるので、単純に打撃と投げの二択を迫るのも有効。打撃の選択肢は、投げ間合い外からの立ちKがおすすめ。一方、通常投げは投げ間合い外から歩いて、➡+K・HS同時押しコマンドで狙うといい。



起き上がりには対投げ無敵時間が存在するので、通常投げを狙う際には密着しないように。



投げ間合い外から歩いて投げれば、相手の起き上がり通常投げで暴発した立ちHSを投げやすい。

跳迅を利用した揺さぶり

跳迅はレバーを左右に入力することにより、多少軌道を操作できる。この性能を利用して、跳迅→ジャンプHSでガード方向を揺さぶろう。ただし、起き上がりにジャンプHSを重ねてしまうと、どちらにレバーを入力してもガードされるので注意。



相手の起き上がりに合わせて跳迅で空中へ移動し、レバーで相手のガード方向を惑わせる位置へ調節する。



相手頭上、微妙な位置からジャンプHSで攻撃。ヒット後は遠距離立ちSからの連続技を狙おう。



対戦ワンポイント　バーストキャンセル

祓斧で相手の攻撃を受け止めたら、ヒットストップ中にバースト→フォルトレスと素早く入力しよう。これらの入力が成功すれば、バーストの無敵時間を残したまま、約30フレームほど自由に行動できるようになるぞ。このテクニックを使えば、相手が起き攻めを仕掛けてきても、逆に自分のターンへと切り替えられるのだ。素早いコマンド入力が要求されるので、多少の練習は必要。しかし、習得しておいて損は無いテクニックだぞ。



祓斧を成功させた瞬間にサイクバースト→フォルトレスと、流れるように入力するのがコツ。



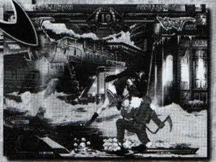
成功すればたとえ多段技を重ねられていても、ダッシュで抜けることができるのだ。

対戦ワンポイント　➡＋HSをガードさせた後の崩し

➡＋HSは自動的にジャンプ属性が仕込まれるため、ロマキャンすれば空中ダッシュや2段ジャンプができる。この性質を利用してガード崩しに役立てよう。➡＋HSロマキャンからは、着地立ちKと空中ダッシュジャンプ【P→HS】でガードを崩すのが基本。➡＋HSは攻撃レベル5の2段技なので、フォルトレスされなければガードバランスをかなり上昇させられるのも利点。この状態でガードを崩せば、かなりのダメージを与えられるぞ。



➡＋HSにつながるガトリングルートは多い。テンションゲージが50%あるときに狙え!



【遠距離立ちS→➡＋HS】から狙うのが現実的。相手の思わぬところからガードを揺さぶろう。

対戦ワンポイント　強化版逆鱗を使ったガード崩し

逆鱗を強化したら、中下段の二択を迫るチャンス。通常技からキャンセルして爆蹴を出し、足払いと足払い空振りキャンセル強化版逆鱗で二択を迫ろう。強化版逆鱗ヒット時は、ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】から龍刃を絡めた空中連続技へ。足払いヒット時は、龍刃～強化版逆鱗とつなぎ、同じくダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】から連続技を決めよう。立ち回りで、遠距離立ちSをガードさせたときなどが狙い目だ。



足払い空振りキャンセルからの強化版逆鱗は見切りづらい。逆鱗を強化するスキをうかがおう。



画面中央で足払いをヒットさせたら、ロマキャンダッシュから連続技を決めるといいぞ。

連続技解説　地上通常技、ジャンプ攻撃から攻撃力の高い龍刃へつなぎ、大ダメージを与えよう

①は下段始動の基本的な連続技。テンションゲージが50%以上ある場合は劒楼閣の1段目をロマキャンし、ジャンプSⒿ▶HSⒸ▶龍刃～とつなげてダメージアップさせよう。

②は遠距離立ちS単発ヒット確認から狙う。兆脚鳳凰昇は➡⬊⬇⬋⬅⬉➡＋Sと入力すれば、時間に多少の余裕が生まれる。ダッシュから遠距離立ちSを狙う場合は、【遠距離立ちS→足払い】Ⓒ▶兆脚鳳凰昇にすると難度が下がる。

③は軽量級以外からダウンを奪える連続技。しゃがみHSからの百歩沁鐘は最速で出すこと。

④は特殊軌道の空中逆鱗からの連続技。劒楼閣を出すと空中の行動回数がリセットされるため、一度2段ジャンプした後も2段ジャンプができる。

⑥は低空で鷹嬰脚を4ヒットさせたときの連続技。激・砕神掌への猶予はほとんど無いので、着地と同時に出せるように練習しよう。中段始動なので、相手のガードを崩すのに活用できる。

⑦～⑨は足払いジャンプキャンセル始動のキャラ限定連続技。⑦の対応キャラはミリア、メイ、紗夢、ジョニー。ジョニーのみ2段ジャンプHS部分をジャンプ【S→HS】にすること。⑧の対応キャラはポチョムキン、チップ、テスタメント、ザッパ。なるべく低い高度で龍刃を出すのがコツだ。⑨の対応キャラはファウストだけ。

⑩は激・砕神掌1段目の基底ダメージ補正150%を利用した連続技。テンションゲージが75%以上あるとき、割り込みや起き上がり時に狙っていこう。

COMBO		DAMAGE
①	ダッシュ【立ちK→➡＋K（1段目）→遠距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	107
②	遠距離立ちSⒸ▶兆脚鳳凰昇	158
③	空中ダッシュ逆鱗→【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶（爆蹴～）百歩沁鐘	114
④	空中ダッシュ逆鱗→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶SⓙⒹ▶D（1段目）Ⓒ▶龍刃～劒楼閣（1段目）Ⓡ▶（2段ジャンプして）HSⒸ▶龍刃～劒楼閣（1段目）～龍刃	204
⑤	ダスト～ホーミングジャンプ→HS×3→ジャンプSⒿ▶ジャンプ【S→HS】Ⓒ▶龍刃	151
⑥	（画面端）鷹嬰脚（4段目）→激・砕神掌→ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶DⒸ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	124
⑦	足払いⒿ▶【P×3→S】Ⓙ▶HSⒸ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	139
⑧	足払いⒿ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	111
⑨	足払いⒿ▶【S→P→S】Ⓙ▶HSⒸ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	157
⑩	激・砕神掌（1段目）Ⓕ▶ダッシュ【➡＋K（1段目）→近距離立ちS→➡＋P（1段目）→近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ▶龍刃～劒楼閣～逆鱗	263

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢



対戦攻略

ジョニー

JOHNNY



機動力の無さを長いリーチと空中戦で補う、パワーキャラ。必殺技のそれぞれに使い道があり、特にLv2ミストファイナーからの連続技は、最大の狙いになってくる。ガード不能から強烈な一撃を見舞え。

立ち回り解説　圧倒的な固め能力を生かす前が肝心

相手に合わせた遠距離戦

ジョニーの通常技はリーチが長く、特に遠距離立ちSと➡+HSはけん制で活躍する。また対空の➡+Pはほとんどつぶされることが無いため、横と上の守りはかなり堅固。動きの重さからつけ入られることもあるが、リーチ負けしていない相手に対しては、守りの姿勢+前後移動でテンションゲージをためていこう。➡+HSは主にダッシュ速度が遅いキャラへ狙っていくといいだろう。

また、少し距離が近くなったら、遠距離立ちS、しゃがみS、➡+Kもけん制に使える。S系統の技は、ヒット確認でLv2ミストファイナーへつなげられれば、けん制から大ダメージを与えられるので心強い。➡+Kはガードされると不利だが、少し間合いが離れるので反撃を受けにくい。相手がジャンプするところを狙い、空中ヒット時はハイジャンプから、地上ヒット時は通常ジャンプから、カウンターヒット時は地上技から連続技を狙う。どのけん制も素早い判断が必要なので、技を出すときは意識すること。



➡+HSは、あまりダッシュの速くないキャラに特に効果的。前後移動と合わせて使ってけん制する。



遠距離立ちSなどのけん制から、ヒット確認でLv2ミストファイナーへつなげば一気に体力を奪える。

相手を固めていく

相手との距離が近いときは、グリッター イズ ゴールド(以下:コイン)の枚数を考えながら相手を固めていこう。固めに使っていくのは通常技Ⓒ▶ミストファイナー構えキャンセル(以下:ミスキャン)と通常技→コインの2つ。通常技をガードさせてガードバランスを上昇させ、連続技の威力を上昇させるのが狙いだ。コインは使いやすいが使い過ぎに注意。Lv2ミストファイナーの選択肢が無くなるとダメージ源がかなり減ってしまうからだ。ミスキャン後は再び通常技を出したり、➡+Kで奇襲、燕穿牙と足払いの二択などへ連係させよう。なお、➡+Kは移動中を投げられる可能性があるので、先端がギリギリ当たる間合いで出すようにしたい。

また、コインやミスキャンからダッシュで接近するのも有効。ダッシュ通常投げや、立ちKを狙っていくが、相手も警戒しているのでむやみにダッシュをするのは危険。特に足払いなどで転ばされてしまうと攻守が逆転するので、たまに狙うのが効果的だ。



通常技→コインで相手を固めていく。あまりヒットはしないと思うので使い過ぎに注意したい。



ミスキャンやコインからダッシュで攻める。相手も警戒しているので、狙われないようにしよう。

上空から攻める

空対空でリーチの長いSと、下方向に強いHSはもちろんだが、なんといってもディバインブレイド(以下:ディバイン)がジョニーの強さを象徴している。普通にジャンプ攻撃で降りるか、ディバインをフォースロマキャンして対空をつぶしつつ接近するか、この二つを使い分けるだけで容易に接近できるだろう。幸いジョニーはハイジャンプの軌道が非常に高いので、上を取られる心配は無い。具体的には、ジャンプ後や空中ダッシュ後などにディバインをフォースロマキャンして、そのままジャンプHSやジャンプKをガードさせていく。ヒット時は、ジャンプHSならダウンを奪えるぞ。これらを警戒させたら、着地寸前で空中ダッシュという選択肢を交ぜるといい。なお、フォースロマキャンに失敗すると反撃を受けやすいので、テンションゲージをためてから攻めるのが重要だ。

このほか、ダッシュから通常投げと見せかけて、ダッシュジャンプ昇りディバインを出すのも有効だ。多用したい。



ディバインフォースロマキャンは非常に強力な接近手段。下りでジャンプ攻撃を出していこう。



ジャンプ攻撃を警戒させた上で、低空空中ダッシュを交ぜるとかく乱できる。地上連係へ行くのもいい。

起き攻め解説　ガード不能か二択を迫る

ジョニーの起き攻めは大きく二つ。一つ目はバッカスサイを重ねて、通常技Ⓒ▶ミストファイナーでガード不能を狙うもの。これはLv2ミストファイナーで特に狙いたい連係で、足払いⒸ▶バッカスサイや、空中連続技の燕穿牙1段目ロマキャン後、またはディバインブレイド→ジャンプHS後などで狙っていく。空中連続技を調整して燕穿牙の1段目のみを当てる方法もあるが、バッカスサイを重ねるのがやや難しいので注意しよう。

もう一つの起き攻めは立ちKを重ねて、足払いとジャンプキャンセル燕穿牙で二択を迫るというもの。足払い後はダウン追い打ちでコインを当てたり、バッカスサイへ連係、またはヒット確認ができた場合はミストファイナーを使った連続技を狙っていく。燕穿牙は特に画面端だと強力。空中ダッシュから連続技を決めれば、決定的なダメージを奪えるぞ。ただし、最低空だと空中ダッシュ後が安定せず、高過ぎると中段として機能しないことがある。ちょうどいい高さで出すように。

この二つ以外では、コインを重ねて通常投げと打撃の単純二択を迫ったり、足払いミスキャン→ジャンプから、低空空中ダッシュと着地投げ、下段攻撃で攻める方法も一応ある。たまに使おう。



バッカスサイを重ねて、通常技キャンセルミストファイナーでガード不能を狙っていく。



バッカスサイを重ねて、通常技キャンセルミストファイナーでガード不能を狙っていく。



ジョニー
JOHNNY

対戦ワンポイント コインを当てる状況

Lv2ミストファイナーを多く使うために、コインが当たる状況を把握しておきたい。通常投げ、画面端空中投げ、画面端燕穿牙１段目のみヒット、Lv2ミストファイナー各種、ジャックハウンド地上ヒット時ロマキャン、構え～ジャックハウンド空中ヒット時立ちPから、足払いから、対空の➡+Pから、空中ダッシュに合わせて、などが有力な状況。

コインを当てた直後は連続技をつなぎづらいので、ダウン復帰を狙って空中投げを狙おう。失敗時のジャンプHSが当たればダウンを奪える。また、基底ダメージ補正が掛かる状況でもコインを当てることを優先しよう。



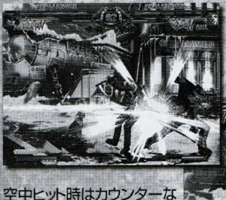
コインを当ててミストファイナーのレベルを維持すれば、出す通常技すべてが強力になる。

対戦ワンポイント ジャックハウンドの使い道

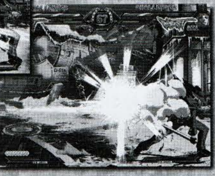
ジャックハウンドはヒット時によろけを誘発して、相手が回復をしてもほぼ五分。スキが目立つので、基本的には確定でヒットする状況で使うことになる。構え状態から出すと性能がいいので、連続技とけん制のどちらも構え状態が理想。

では、そのジャックハウンドが確定でヒットする状況とはいつか？ 真っ先に思い付くのは連続技で、地上ヒットの場合はロマキャン、空中ヒット時は構え状態から出していれば目押しで通常技へつなげられる。特に活躍するのはLv2ミストファイナーが遠距離でヒットした場合で、ジャックハウンドでのみ追撃可能な状況が比較的多い。ただし、この技はガードバランス減少量が多いため、追撃のダメージが小さくなりやすい。ほかの技で追撃できる状況では使わない方がいい。

もう一つの使いどころは遠距離戦。移動距離の長さと移動中の無敵時間を使い、飛び道具やスキの大きいけん制技を狙おう。普段から、構え状態を適度に作って様子を見るようにしていれば、攻撃発生が早くなるのでさらに合わせやすい。



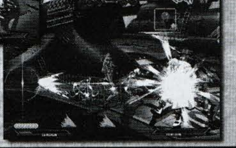
よろけは回復されても五分状態。ロマキャンすればコインや➡+Kで追撃できるのがうれしい。



空中ヒット時はカウンターならダウン復帰不能、構え状態なら立ちPなどで追撃しよう。



適度に構え状態を作っていれば、ジャックハウンドの攻撃発生が早いので相手の技に対応しやすい。



飛び道具へは特に意識して狙っていこう。空中飛び道具も、着地付近を狙っていくと効果的だ。

連続技解説 相手キャラ、状況に合った連続技を！

①の空中ダッシュ後は【P→P→K】の方が安定する。ミストファイナーはMI、ANのしゃがみやられにヒットしないので注意。②は【K→S】Ⓙ▶【K→S→D】で追撃が安定。【K→S】Ⓙ▶燕穿牙（一段目）Ⓡ▶空中ダッシュHSで起き攻めも可。③はOR、SO、KY、MA、TE、JA、JO、IN、ROはやや遅めにコインを当てるように。そしてAX、VE、SLは上段が当たらない。MI、BK、DIにはコインが当たらない。なお、間合いが遠くても足払いⒸ▶Lv2ミストファイナー・上段を決められるキャラ（MA、MI、PO、CH、FA、TE、JO、SL、ZA）には地上から入る。④はKY、JO、ROは空中ダッシュ【K→D】で追撃。空中ダッシュDはかなりディレイをかける。軽いキャラの場合ハイジャンプPで拾う。⑥は相手の正面で止まるようにロマキャンする。EDは背後に回ってロマキャンでOK。JA、CH、PO、MI、FA、BRには狙えない。⑦はAB、KY、AN、DI、ROはミストファイナーが当たらない。Lv2中段でも可能だが、DI、ROはLv2下段を少しためて当てること。また、立ちKは高めに拾いつつ（軽いキャラは引きつける）ジャンプ属性を仕込む。画面中央だと拾う高さが重要。フォースロマキャン後は、軽いキャラはジャンプSのみで。⑧は通常ジャンプの頂点でディバインを出した後の追撃。TE、KY、ROには下りジャンプDが当たらない。⑨はKY、MA、AX、CH、ED、BA、TE、JO、VE、IN、ZA、BR、ROはディバインフォースロマキャンを２発出して下りジャンプDで。MIには入らない。

COMBO ①	空中ダッシュ【K→P→K】→【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶Lv1ミストファイナー・中段	DAMAGE 102
COMBO ②	通常投げ→ジャンプ【K→P→S】Ⓙ▶【S→HS→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 91
COMBO ③	通常投げ→グリター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→{ダッシュグリター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段}×n	DAMAGE 72※1
COMBO ④	（ジャンプした直後に）燕穿牙Ⓡ▶空中ダッシュ【S→D】（→着地→）ジャンプ【P→S】Ⓙ▶【S→HS→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 214
COMBO ⑤	遠距離立ちSⒸ▶Lv2ミストファイナー・中段→（構え）～ジャックハウンド→【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ▶ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 189
COMBO ⑥	【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶ジャックハウンドⓇ▶グリター イズ ゴールド→足払い	DAMAGE 104
COMBO ⑦	【立ちK→足払い】Ⓒ▶Lv3ミストファイナー・上段→ダッシュ【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶ディバインブレイド～最速追加入力Ⓕ▶ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【S→HS→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 242
COMBO ⑧	（画面端）ディバインブレイドⒻ▶ジャンプ【K→D】（→着地）→ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 209
COMBO ⑨	（画面端）【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶ディバインブレイド～最速追加入力Ⓕ▶ジャンプ【K→D】Ⓙ▶ジャンプ【P→K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙	DAMAGE 221
COMBO ⑩	ダスト→ホーミングジャンプ→D→HS→空中ダッシュ→ジャンプHS	DAMAGE 103

※1：闇慈に２セット決めたダメージ ※文章内の略称OR：聖騎士団ソル、AB：A.B.A、SO：ソル、KY：カイ、MA：メイ、MI：ミリア、ED：エディ、PO：ポチョムキン、CH：チップ、FA：ファウスト、BA：梅喧、JA：紗夢、JO：ジョニー、AX：アクセル、AN：闇慈、VE：ヴェノム、TE：テスタメント、DI：ディズィー、SL：スレイヤー、IN：イノ、ZA：ザッパ、BR：ブリジット、RO：ロボカイ

JOHNNY ジョニー



対戦攻略

アクセル＝ロウ
AXL LOW

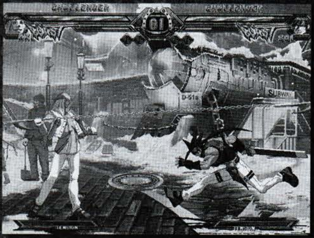


長いリーチでどこまでけん制できるかが勝負。接近戦に持ち込まれると圧倒的に不利なので、相手のスタイルに合わせて出会い頭をつぶすのが肝心。画面端連続技は威力抜群なので、これにつなぐ立ち回りを考えよう。

立ち回り解説　接近されないような立ち回り

鎖鎌をふんだんに使う

長いリーチを生かし、遠距離でダメージを与えていくのが基本戦法。相手が動くところに立ちPを合わせ、ジャンプした瞬間を落としていくのが普段の立ち回りとなる。地上ではこの技が主体となるため、相手にかなり警戒されている。特に多いのは、キャラ限定だが姿勢が低くなるダッシュで下をくぐってくるパターン。これに対しては事前にしゃがみHSや鎌閃撃、しゃがみPなどでけん制しておくか、ダッシュを見たらすぐに遠距離立ちSや足払いで迎え撃とう。後者はどちらも鎌閃撃まで入力しておくのが基本となる。立ちPを出し過ぎるとつけ込まれるので、さじ加減が腕の見せどころだ。

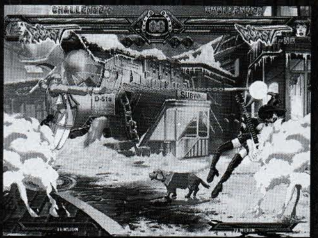


立ちPは使いやすいがくぐれるキャラも多い。しゃがみHSや鎌閃撃も適度に交ぜていくことが重要だ。

空中からのけん制

空中からのけん制は飛び道具をかわしつつ攻撃したり、空対空を兼ねつつ動きを止めるのに役立つ。中でもジャンプSは下方向に長く地上の相手に使いやすい。ジャンプ直後に空中バックステップSを出すけん制は、相手の➡＋Pのやられ判定に当てるよう、腰より下を狙って出すといいぞ。

もう一つ有効なけん制がジャンプ中➡＋P。これは相手の立ち状態やジャンプした瞬間に当てやすいのが特徴。ジャンプの下り際に出せば相手のけん制と接近の両方に対応できる。やられ判定が結構大きいため、相手の上にかぶせるように出すと迎撃されやすいので注意しよう。



ジャンプの下り際にジャンプ中➡＋Pを出すのが非常に有効な戦法。特に空中の相手をけん制しやすい。

近距離ではどうするか

空中から近寄る相手には、対空技で対応したい。➡＋Pと近距離立ちSがメインで、相手との距離によって使い分けていく。➡＋Pは近距離立ちSにつないで空中連続技を狙おう。近距離立ちSは相手の下に潜り込み、早めに出すのがポイント。しゃがみSも対空になるが、近距離立ちSの方が連続技を狙いやすい。ただし、Sの技は少し前進してから出すと鎌閃撃になりやすいので注意しよう。

地上の近距離戦では頼れる技が少ないので、バックステップや後方ジャンプでしのぎたい。割り込みに適した技は発生の早いS弁天刈りだが、足元にやられ判定があるので覚えておこう。



近距離の駒が少ないので、対空に失敗すると一気に状況が悪くなる。➡＋Pを軸に対応しよう。

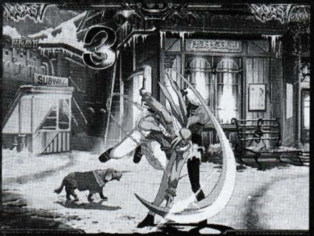
起き攻め解説　代表的な二つの起き攻め

➡＋HSを重ねる方法

アクセルの起き攻めは大きく分けると二つだが、相手にとってはどちらの選択肢も分かりやすい起き攻めなので、かく乱するのは難しい。読み勝つことがかなり重要になってくる。

まず一つ目は➡＋HSを重ねる方法。この技は攻撃持続時間が長く、中段判定。持続時間の後半部分を重ねると、大幅に有利な状況を作り出すことができる。ヒット時に通常技で追撃できるようにするため、深めに重ねていくことがポイントとなる。

この起き攻めはガードされる可能性が高いので、その後の選択肢の方が重要だ。狙っていくのは通常投げと足払いの単純な二択がいい。



➡＋HSを深く重ねるのが起き攻めの第一歩。ダッシュから出してその勢いを維持しよう。

通常投げを入力するときは少し歩いてから狙っていき、画面端に近い方へ投げるようにしたい。また、自分の後方へ投げる場合は、立ちKと同時に入力し、失敗時は立ちKからの連係へ持ち込もう。

足払いの選択肢はそのまま鎌閃撃へキャンセルしていくのが基本。もちろんフォースロマキャンしてヒット時は連続技、ガードされても連係へ持ち込む。テンションゲージが無いときは旋鎖撃がいい。

そのほかに↘＋Pは下段の選択肢となり、前に歩いてから出しても足払い→鎌閃撃が可能（タメ時間が間に合う）。足払いより攻撃発生が遅いが、前に歩けば通常投げとの二択が見切られにくくなる。



足払いか↘＋Pを使って下段を攻める。前に歩いてから下段を出すなら↘＋Pが効果的だ。

空中ダッシュを使う方法

足払いなどでダウンを奪った後に前方ジャンプを行ない、着地寸前で空中ダッシュ【P→D】のガトリング（中段）と着地してからの足払い（下段）で二択を迫るのがもう一つの起き攻め。着地通常投げも交ぜる（少し遅らせる必要がある）とより効果的ではあるが、足払いの攻撃発生が遅いため、ガードは揺さぶりにくい。

下段の選択肢として少しでもダメージを与えるなら、足払いよりしゃがみKの方が当てやすいので状況を見て使い分けていこう。なお、空中ダッシュ【P→D】の後は画面端ならテンションゲージを使わずに一気に体力を奪えるぞ。



着地寸前の空中ダッシュでガードを崩す。画面端なら一気に大ダメージを狙えるので注目。

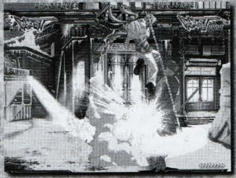


対戦ワンポイント 虚空撃の使い方

虚空撃は下方向の攻撃発生が早く、フォースロマキャン可能だが、けん制としてはスキが大きく、ほかの技の方が有効なのは間違い無い。

よって、基本的には相手の投げを誘いつつ昇りで出したり、相手の頭上で使って、フォースロマキャンからジャンプ攻撃をガードさせつつ連係へ持ち込む使い方をする方が有効といえる。

投げを誘って当てる場合、画面中央でもフォースロマキャンから空中ダッシュD→アクセルボンバーまでつなげられ、画面端ならさらに追撃が可能。ガードされた場合でも、ジャンプHSや低空空中ダッシュ、着地通常投げなどでガードを揺さぶれるので、積極的に狙っていこう。



投げを誘って虚空撃を当てる。低過ぎると技が出ないので高度制限ギリギリで出そう。

相手の頭上で使う場合は、ダッシュジャンプなどで相手の上を取り、正面か背後か分からないくらいの位置で出そう。この位置でなら、ジャンプ攻撃をしっかりガードさせられる。自分でも正面か背後か分かりにくいときは、フォースロマキャン後にとりあえずジャンプHSを出せば、背後の場合でもガードさせられるので安心。ただし、同じ状況で虚空撃が背後からヒットした場合にジャンプHSⒸアクセルボンバーと出しても、アクセルボンバーが空振りしてしまう。

なお、2段ジャンプや空中ダッシュ後でないなら、フォースロマキャン後に空中バックステップHSでかく乱するのもある程度有効な戦法だ。

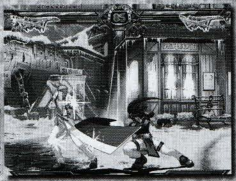


正面か背後か分かりにくい位置でやや高めに虚空撃。落下中にジャンプHSを出していこう。

対戦ワンポイント 細かい技でダメージを稼ぐ

当て身系の技はスキが小さく、けん制技に合わせるのが有効だが、素早い相手には空振り中に接近されやすいので注意しよう。また、飛び道具を蜂巣箱で返す場合、跳び道具を盾に接近する相手が、空中に居るか地上に居るかを見極める必要がある。

しゃがみKは姿勢が低くなるので、相手のけん制技やジャンプ攻撃をかわしやすい。特に対空技を空中フォルトレスする相手に有効で、【しゃがみK→足払い】→鎌閃撃でこちらのターンへ持ち込める。また、起き攻めで重ねた場合、一部のリバーサル技を空振りさせることも可能。カイやジョニーなどに有効だぞ。



各種天放石で相手のけん制を当て身する。手を出しづらい印象を与えれば有利になるは

連続技解説 ループさせて一気に勝負を決めよう!!

①は➡＋Pを引き付けないとジャンプKが空振りしやすい。引き付ければジャンプKの後にジャンプ【HS→D】まで入る。②は通常投げ始動。鎌閃撃はフォースロマキャンのタイミングが2フレームあるが、1フレーム目でフォースロマキャンをするとカイ、メイ、エディ、ファウスト、梅喧、ジョニー、ブリジット、ロボカイに鎌閃撃が当たらず、A.B.Aにはフォースロマキャンをすると当たらない。空中ダッシュは高めに行なうのがポイントで、低いとジャンプDが空振りする。

③はフォースロマキャン後のダッシュを最速で。ロボカイとポチョムキンは【立ちK→近距離立ちS】で拾おう。⑤はダウン復帰不能のダスト始動連続技。2段ジャンプ後は少し落下してからジャンプHSを当てるのがポイントだ。⑥は基本連続技。②と同様にフォースロマキャン後の空中ダッシュはやや高めにしないとジャンプDが当たらない。また、アクセルボンバーをディレイで出せば、画面端近くならループに持ち込める。

⑦は画面端のループ連続技。アクセルボンバー後の最初の拾いを【立ちK→近距離立ちS】にして、2回目のアクセルボンバーで終了する方が無難。ポチョムキンとロボカイは最初から立ちKで拾い、セット数を1回少なく。浮きの高いメイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、ブリジットには、拾う技を近距離立ちSにして、なおかつ最後の拾いはギリギリまで引き付けること。⑨は虚空撃カウンターヒット時はダウン復帰不能なことを利用した連続技。2回目の虚空撃は着地時に昇りで出そう。

COMBO ①	【➡＋P（空中ヒット）→近距離立ちS】ⒿKⒿDⒸアクセルボンバー	DAMAGE 143
COMBO ②	通常投げ→鎌閃撃Ⓕ空中ダッシュ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー	DAMAGE 104
COMBO ③	各種天放石Ⓕダッシュ近距離立ちSⒿKⒿ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー	DAMAGE 119
COMBO ④	蜂巣箱～白波の焔→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】ⒸKⒿHSⒸアクセルボンバー	DAMAGE 228
COMBO ⑤	ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→2段ジャンプ→HSⒸアクセルボンバー	DAMAGE 139
COMBO ⑥	【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ鎌閃撃Ⓕ空中ダッシュ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー	DAMAGE 156
COMBO ⑦	空中ダッシュ【K→D】→近距離立ちSⒿアクセルボンバー→{【立ちK→近距離立ちS】Ⓙアクセルボンバー}×2	DAMAGE 214
COMBO ⑧	虚空撃Ⓕジャンプ HSⒸアクセルボンバー	DAMAGE 125
COMBO ⑨	(画面端限定)虚空撃(カウンターヒット)→虚空撃→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙアクセルボンバー→近距離立ちSⒿアクセルボンバー	DAMAGE 199
COMBO ⑩	遠距離立ちS(カウンターヒット)ⒸS雷影鎖撃Ⓡ【立ちK→近距離立ちS】ⒿKⒿ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー	DAMAGE 191

AXL LOW
アクセル＝ロウ



御津 闇慈
ANJI MITO



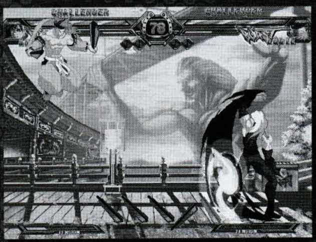
闇慈は、とらえどころの無い変幻自在の動きと得意の空中戦でじっくりとダメージを与えていくことが重要。状況に応じた技とガードポイント、そして起き攻め、どれもがしっかりこなせないと勝利は遠いぞ。

立ち回り解説 状況に応じた動き

遠距離でのけん制

闇慈の狙いは起き攻めになるが、それ以外でもしっかりダメージを与えていかないと勝利は難しい。

中間距離で使っていきたいのは疾、風神～針・壱式など。疾は相手に当たると跳ねるため、跳ねたときに相手の空中ダッシュを防止できる。針・壱式は相手の設置系の技を無効化しやすく、相手に当てればケズりも期待できる。出した後に空中ダッシュなどで攻めたり、空中バックステップで様子を見たりもできる。出す瞬間が一番狙われやすいが、風神の後に臨を出してジャンプを防止したり、先端を当てる形なら凪刃などで対応が可能だ。



針・壱式を出してケズりを狙いつつ様子見。出す瞬間を狙われてから選択肢を増やそう。

中間距離で仕掛ける

中間距離ではジャンプ防止の遠距離立ちSとリーチの長い➡＋HSが有効。また、相手のけん制技をHS風神の無敵時間でかわしながら攻撃したり、➡＋HSでガードポイントを狙いつつ接近する。相手が跳び込んできた場合は対空の立ちP、空中投げ、ガードポイントなどを使ってしのぐこと。

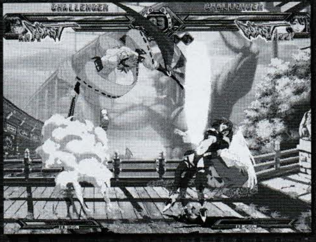
風神後は針・壱式、臨、凪刃のどれもが使える。針・壱式をガードさせれば空中ダッシュで接近できるので、まずはこれを狙おう。相手が風神後にジャンプで逃げるようなら臨、打撃で暴れてくるなら凪刃でダウンを奪うようにしていくことが重要。



臨で後ろジャンプを封じる。下段で暴れられると弱いので、凪刃と針・壱式で対応。

ジャンプからの行動

ジャンプDを使えば空中制御が可能なため、空中戦は得意といえる。空対空のけん制では昇りジャンプK→空中バックステップ、攻め込む際は上からジャンプSの先端を当てるか、低空で空中ダッシュP、めくりを狙う場合はジャンプHSを使う。ジャンプKはSまで入力しておき、ヒット時は空中連続技を狙おう。また、ジャンプHSでめくれるようなジャンプ軌道から、相手の頭上でジャンプD→下りSと出すのが強力で、ジャンプSがヒットした場合は、間合いに応じて【立ちK→足払い】or足払いでダウンを奪っていこう。



ジャンプ攻撃はSが主力。扇子の先端にやられ判定が判定が無いので、先端当てが強力だ。

起き攻め解説 疾を重ねた後が勝負どころ

一度つかまえたら逃がさないように攻めを継続させよう!!

闇慈の起き攻めは疾を重ねるのが基本。起き攻めのパターンは通常投げ後、足払いⓒ▶S風神～一足飛び後、陰後、デッドアングル後などが代表的。

疾は相手の起き上がり時に、相手の背中付近でガードさせるくらいに出していくのが基本。通り過ぎるギリギリにガードさせるように重ねられれば、その分自分の有利時間が長くなり、ダッシュからの通常技を連続ガードにさせることができる。その後は【立ちK→近距離立ちS】から下段と中段の二択を迫るのが有効だが、ダストはヒットしても疾の落下部分のせいで追撃がしづらいので、↙＋Pや昇り針・弐式を使うといい。↙＋Pはうまく当てればその後に疾の落下→【しゃがみP→足払い】までつながるが、難度は高め。針・弐式は起き攻めが続かないのが難点なので、ロマキャンをして陰につなぐといい。下段は【しゃがみS→足払い】が有効。この二択に投げを交ぜれば基本形の完成だ。

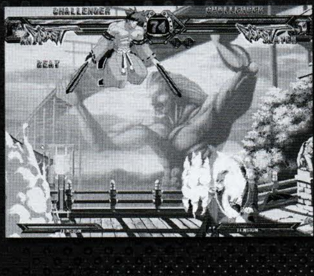
もう一つの起き攻めは陰の後に疾を重ねて、そこからダッシュジャンプをして選択を迫るもの。少しダッシュしてからジャンプで接近し、ジャンプSと低空空中ダッシュ攻撃、着地下段の三択でガード方向を揺さぶる。ジャンプSの後は立ちKⓒ▶P戒、空中ダッシュの後は【P→K→S】、着地下段はしゃがみSⓒ▶P戒がオススメ。始動技がヒットすれば疾の落下部分を使ってP戒が連続ヒットするので、その後に陰を決めて起き攻めをループさせると強力な連係になる。

なお、陰の後ソル、ファウスト、テスタメント、ディズィーに対しては➡＋HSⓒ▶疾と連係させることで、ダメージアップしつつ起き攻めを狙える。

また、この二つ以外は確固たる起き攻めが無いので、遠距離立ちSⓙ▶空中ダッシュで背後へ回ったり、風神～臨で後方ジャンプを阻止するなどでかく乱していく必要がある。通常投げを多めに狙って起き攻めの回数を増やし、プレッシャーを与えていくのが重要になってくる。



疾を重ねてダッシュから選択を迫る。中段が多少弱いので、多めにしないと効果が薄い。



陰の後はダッシュジャンプから選択を迫るといい。成功すればループさせられるぞ。



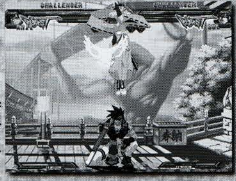
風神～臨ならガードされても有利なので攻めを継続させやすい。打撃で選択を迫ろう。



対戦ワンポイント　K戒の使い方

相手の真上から攻撃できるK戒は、間合いさえ合わせれば迎撃されにくく、ガードされても反撃を受けづらい。また、跳び越しつつ当たれば相手のガードが逆になるためヒットしやすい。ヒット後の追撃も楽なので積極的に使おう。

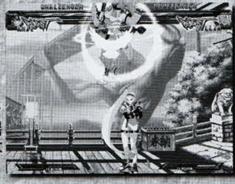
ガトリングからはしゃがみSや足払いで下段を意識させると対応されにくい。また陰後の起き攻めではダッシュから出せばめくりヒットを狙え、ダッシュから⬇⬋⬅⬉＋Kで出せば正面ガードになる。K戒を重ねる起き攻めは、真上に攻撃判定のある無敵技でないと迎撃されないため、リバーサル技のほとんどをつぶせる。ガードはされやすいが、狙って損は無い行動といえる。



疾を重ねた後にK戒で正面か裏かの選択をかける。リバーサル技はほとんど考えなくていい。

さらにK戒をフォースロマキャンするのも有効。フォースロマキャン後の落下が早いので、ジャンプSかしゃがみKでガードを揺さぶることができる。フォースロマキャン後にジャンプ攻撃を出すタイミングを覚えないと、ちょうどいい高さで出せないので注意。また、立ち回りで出す場合はガトリングにジャンプ属性を仕込んで、空中ダッシュの選択肢も使っていこう。

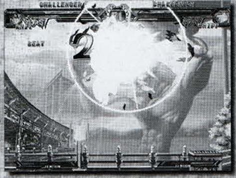
覚醒必殺技の天神脚はK戒と似ているが、暗転でばれやすいので相手が手を出すところに合わせるのが基本的な使い方。いったん上空へ行けば迎撃されにくいので、相手のガトリングをガード後、必殺技へ連係するところへ決めよう。



K戒をフォースロマキャンしてジャンプ攻撃で揺さぶりをかけるのもかなり有効な方法。

対戦ワンポイント　陰のフォースロマキャン

闇慈の連続技で鍵を握っている陰。ダメージの高さと起き攻めへ持っていけるこの技はバーストで返されると厄介だ。そこでフォースロマキャンを使った有効な戦法を取り入れよう。陰のフォースロマキャンは攻撃発生と同時に可能なので、連続技中にフォースロマキャンを入力していれば、相手がバーストを使ったときはガードになり、バーストを使わなかったらそのまま陰が決まる。ただし、フォースロマキャンをしてバーストをガードした場合、空中ガードの場合だと着地後に間合いが離れて反撃しにくいので、直前ガードできるように練習しておこう。



連続技で陰を出すときは毎回フォースロマキャン→直前ガードまで入力しておこう。

連続技解説　浮かせた後に陰を狙うか空中連続技か

①は基本連続技。最初の空中ダッシュが最低空だと、ジャンプSの攻撃判定が出る前に着地するので注意しよう。②はガードポイントからの連続技。紅は空中に浮いた後でも早めにロマキャンをすれば追撃可能。間合いが近いとロマキャン後に自分の背後へ相手が落下しやすい。

④はHS風神が画面端近くで当たった場合のもの。壁バウンドした相手に臨がつながるのが特徴。ロボカイとポチョムキンには端で狙え、メイ、ミリア、ファウストは連続ヒットするが画面中央側へ吹っ飛んでしまう。この場合はハイジャンプで追撃しよう。全キャラ共通で画面端から2キャラ分くらい手前でHS風神がヒットすれば臨まで連続ヒットするぞ。⑤は立ちHSでガードポイントに成功したときの連続技。陰の当たる高さが低いとき限定でS風神で追撃が可能だが、難度は高め。⑥は空中連続技で針・弐式をロマキャンしたもの。空中ダッシュはかなり低めでジャンプSは遅めに出す。聖騎士団ソル、ソル、ポチョムキンに着地後の陰を狙える。A.B.A、ジョニー、エディ、ロボカイには空中ダッシュS後に地上技がつなげられない。ほかのキャラは陰は狙えないものの着地後に【近距離立ちS→➡＋S】で拾えば空中連続技が可能。⑨は天神脚で相手が画面端に吹っ飛んだ場合に追撃できることを利用したもの。⑩はディズィー限定の連続技。陰の後に最速の空中ダッシュKで追撃しているのが特徴。着地後に陰は決められないので、立ちKにジャンプ属性を仕込んで空中連続技を決めている。

COMBO ①	空中ダッシュ【P→K→S】→【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶S風神	DAMAGE 104
COMBO ②	紅（1段目）Ⓡ▶【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶陰→ハイジャンプ【K→S→P→S→D】	DAMAGE 195
COMBO ③	【しゃがみS→足払い】Ⓒ▶一誠奥義「彩」Ⓕ▶ダッシュ陰→ハイジャンプ【K→S→P→S→D】	DAMAGE 198
COMBO ④	（画面端）HS風神〜臨→陰→一誠奥義「彩」	DAMAGE 208
COMBO ⑤	立ちHSⒸ▶花鳥風月Ⓡ▶陰→S風神	DAMAGE 243
COMBO ⑥	K戒→【ダッシュ立ちK→近距離立ちS→➡＋S】Ⓙ▶ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ▶針・弐式Ⓡ▶空中ダッシュS→【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ▶陰	DAMAGE 204
COMBO ⑦	ダスト〜ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプS→近距離立ちSⒸ▶陰	DAMAGE 118
COMBO ⑧	ダスト〜ホーミングジャンプ→D×2→【S→P→S→P→S→P→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶針・弐式	DAMAGE 133
COMBO ⑨	（画面端）天神脚→【しゃがみP→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶一誠奥義「彩」	DAMAGE 232
COMBO ⑩	P戒→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ▶陰→空中ダッシュ【K→S→HS】→【しゃがみP→立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→P→S】Ⓙ▶【K→S→P→S→D】	DAMAGE 210

ANJI MITO
御津 闇慈





対戦攻略

ヴェノム VENOM

ボールを使った起き攻めが強力なヴェノム。デュービスカーブを狙える場面が増えたので、起き攻めにいけるチャンスが多くなった。長いリーチと各種飛び道具で立ち回りを制し、起き攻めを狙おう。

立ち回り解説 リーチの長さを生かせ!!

有利な状態で接近し、二択を迫れ!!

スティンガーエイムとカーカスライドは、間合いを問わず使える技。中間距離ではけん制の遠距離立ちSやしゃがみSから、近距離では、【しゃがみK→近距離立ちSorしゃがみHS】などから出そう。

Sスティンガーエイムは、ガード時最低でも2フレーム有利で、続けてしゃがみKや近距離立ちSを出せばジャンプで逃げられない連係となる。HS版はガードされると不利だが、弾速が速いのが魅力。

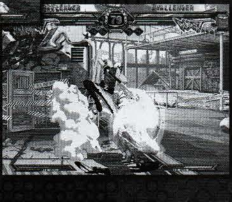
Sカーカスライドは、ガードされても10フレーム以上有利となる、ヴェノムの本命ともいえる技。しかし、発生は遅いので、相手の逃げる手段をスティンガーエイムやSダブルヘッドモービットでつぶしつつ狙いたい。HS版は、ほぼ垂直にボールを飛ばすので、相手の接近を止めたり、持続の後半をガードさせて固めを継続する目的で使えるぞ。ほかにも、ボール生成で作ったボールは攻めにも守りにも使える。これらを使い分け、有利な状態で接近しよう。

近距離戦では、低空Sマッドストラグルが、しゃがみガード崩し兼固めとして使える。近距離立ちSから出し、【近距離立ちS→足払い】との二択を狙おう。また、⬇⬊➡➡⬈+Sと入力すれば、ダッシュの勢いを付けた低空Sマッドストラグルを出せる。若干遠い間合いからの中段となるので強力だ。

ガードを崩したら、ガトリングで近距離立ちSや立ちHSにつなぎ、デュービスカーブで連続技を締めたい。ダウンを奪えるだけでなく、3ヒットする雷ボールを生成するので、強力な起き攻めが可能だ。



スティンガーエイムは、2段階目ならすぐにたまる。有利時間が増えるので、たまに交ぜていきたい。



Sマッドストラグルは、まず見てから返されない。ガードされても有利なので、ドンドン使おう。

防御手段をどうするか？

ヴェノムは防御面が弱体化したため、少し考える必要がある。まず、対空はしゃがみHSとジャンプPがメインとなる。➡+Pを使うなら、最も判定が強い発生直後を合わせよう。次に切り返しだが、足払いの弱体化により暴れる手段が乏しいため、基本はフォルトレスでの仕切り直しとなる。また、デッドアングルを使うのもアリ。発生が早くなり、ヒット時はまずダウンを奪えるようになったのだ。



➡+Pは、使いどころを間違えなければ強い。跳び込みが読めたときに、発生直後を合わせよう。



デッドアングルがヒットすれば起き攻めを狙えるのは大きい。テンションゲージとよく相談しよう。

起き攻め解説 ボールを使い、変幻自在な起き攻めで魅せろ

デュービスカーブを活用する

ヴェノムは、ボールの配置によって無数の起き攻めが狙える。ここでは、一例を挙げていこう。

足払いⓒ▶Pボール生成→立ちP（ボール弾き）→ダッシュ→（ボールをガードした相手に）しゃがみKor通常投げor低空Sマッドストラグル

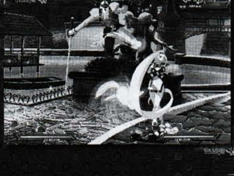
ボール1個でできるので、とっさの場面でも狙いやすい。通常投げは、➡+S・HS同時押しで入力すれば、投げられないときは近距離立ちSになる。また、ボール→ダッシュ近距離立ちSとガードさせてから崩してもいい。

Kデュービスカーブ→Sスティンガーエイム→（起き上がりに重ねる）→ジャンプK（弾き）

ガードバランスが上昇するので、期待値の高い起き攻め。Sスティンガーエイムを、3段階までためて起き上がりに重ねよう。その後、ジャンプKで弾いたボールが連続ガードになるぞ。

HSデュービスカーブ→Kボール生成→しゃがみP（HSボール弾き）→{ジャンプK（Kボール弾き）}or{ジャンプP（Kボール弾き）→ジャンプKorS}

デュービスカーブを遠めで当てたときに狙える起き攻め。ジャンプは一瞬ダッシュしてから行なうのがポイント。ジャンプKで打ち出した場合は、空中ダッシュSと着地後のしゃがみKで崩す。ジャンプPの場合、硬直が解けたら弾いたボールをジャンプKorSで下向きに弾こう。その後のジャンプKはガードさせてSマッドストラグルと着地後しゃがみKで崩し、ジャンプSは空振りして着地するので、ボールをガードしている相手に着地後しゃがみKと昇りジャンプHSⓒ▶レッドヘイルで崩せるぞ。



弾いたボールをジャンプSで再度弾く。ボールは弾けるが、ジャンプS自体はヒットしない。



立ちガードの硬直中は、しゃがみガードを入力してもしゃがめないので、ジャンプHSが中段になる。

瞬間移動を使った起き攻め

瞬間移動は、自動的にジャンプ属性が付加される。これを利用すれば、次のようなことが可能だ。

足払いⓒ▶HSボール生成→Sボール生成→瞬間移動→ジャンプSⓙ▶Sマッドストラグル

近い間合いでダウンを奪いつつ、瞬間移動で裏に回りジャンプSを出す。その後⬇⬊➡⬈+Sと入力すれば、相手側を向いてSマッドストラグルを出せるぞ。着地しゃがみKや、瞬間移動ジャンプP(空振り)→(着地)通常投げなどを交ぜれば強力だ。



ダウンを奪ったら、HSボール生成を行ない、相手にジャンプSが重なるタイミングで瞬間移動。



ジャンプS後、相手側を向くようにSマッドストラグルを出して、しゃがみガードを崩そう。



対戦ワンポイント　ための作り方

攻めながらカーカスライドのためを作るにはちょっとした工夫が必要だ。よく使う連係は、①【しゃがみK→近距離立ちS（1段目）】Ⓒカーカスライドと、②【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）Ⓒカーカスライド】。①は、しゃがみKの時点でためを完了させ、ヒットストップの終わり際にニュートラルS→⬆＋SorHSと入力。②は、しゃがみKのヒットストップ中に近距離立ちSを入力してすぐにため始め、近距離立ちSの2段目の終わり際にカーカスライドのコマンドを完成させよう。また、ダッシュを➡➡⬋と入力するのも重要。この入力をすれば、下ためをしつつダッシュを出せるぞ。



ため方を覚えれば覚えるほど、面白くなるヴェノム。連係はほとんどこの応用となる。

対戦ワンポイント　ボールを使った遠距離戦

遠距離戦では、ボールを弾いて相手の出方をうかがったり、攻め込むのが強い。

Pボール生成→立ちorしゃがみP（弾き）……

使用頻度が多いパターン。これを何回か繰り返すだけでも、相手の行動をかなり制限できる。まれに立ちHSの速いボールや、➡＋Porしゃがみ HSの上向きのボールを交ぜてけん制しよう。

また、立ちPやしゃがみPで弾いたボールはスピードが遅いので、追い掛けて攻め込むのもアリ。ジャンプで避けるようなら、➡＋HSやSダブルヘッドモービットで上に弾き直そう。

Pボール生成→Kボール生成→立ちP（弾き）→Pボール生成……

遅いボールが上下に分かれつつ飛ぶパターン。立ちPで弾いた時点では、Pボールしか弾けないが、Pボール生成をするとボールの配置が変わり、Kボールも飛んでいく。避けられにくいが、ボールを二つ生成するので攻め込まれる危険がある。上記のパターンから派生させて使おう。

Pボール生成→HSボール生成→前方昇りジャンプP（弾き）→降りジャンプK（弾き）……

高い打点で水平に飛ぶボールでジャンプ防止をして、斜め下に進むボールで前進を止める。前方ジャンプをして弾くため、攻め込むときに使いやすいパターンだろう。前方ジャンプを一瞬ダッシュしてから行なえば、昇りジャンプP（弾き）→降りジャンプP（弾き）とできる上、着地後ボール生成をすると、ボールが出現した瞬間に弾かれるため、高度が高いところで二手に分かれるぞ。



まずは、使いやすいPボール生成→立ちPを繰り返そう。これで相手が攻めて来なければ……。



Kボール生成を交ぜてボールを増やしていく。相手がボールをガードし始めたら攻め込め!!

連続技解説　威力より、状況を重視しよう

①をダッシュをしない状態から狙うなら、近距離立ちSを1段目だけにしよう。

②と③は、上記のため方を使ったもの。②は、Sマッドストラグル中にため、着地後ニュートラルで近距離立ちSで出そう。なお、②と③どちらも、ダッシュは最速で行なうのが望ましい。

④は対空で狙う連続技。カウンターヒットでないときは、HSダブルヘッドモービットⓇ➡＋HSⒸHSダブルヘッドモービットにしよう。

⑤と⑥は威力重視の連続技。⑥の方がダウンが奪えて威力が高いが、密着でないと安定しない。

⑦のHSマッドストラグルは、蹴り上げ部分を高めに当てることがポイントになる。画面中央では、デュービスカーブが届かないので、ボール生成から起き攻めをしよう。

⑧は、ファウストはPデュービスカーブまで、ジョニーには入らない。そのほかのキャラは、対応表通りとなる。また、足払い1段目カウンターヒット時に2段目からデュービスカーブが入るキャラは、聖騎士団ソル、A.B.A、カイ、メイ、ポチョムキン、紗夢、ジョニー、アクセル、ザッパ、ブリジット、ロボカイ。ヒット確認から狙おう。

⑨は、画面端でデュービスカーブを複数回決める連続技。1回目のデュービスカーブを、若干遅めに入れるのがポイントだ。なお、ファウストは入らない。遠距離立ちSは、聖騎士団ソル、ソル、ミリア、ポチョムキン、チップ、闇慈、テスタメント、スレイヤー、イノ、ブリジット。そのほかのキャラはダッシュしゃがみSとなる。

COMBO		DAMAGE
①	ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）→立ちHS】Ⓒデュービスカーブ	55
②	Sマッドストラグル→近距離立ちS（1段目）ⒸSカーカスライド→ダッシュ【しゃがみS→足払い】	88
③	（画面端）ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）】ⒸSカーカスライド→ダッシュ【近距離立ちS（2段目）→立ちHS】Ⓒデュービスカーブ	70
④	（空中の相手に）しゃがみHS（カウンターヒット）ⒸSカーカスライド→（ダッシュして）ジャンプ【S→P→S】Ⓙ【K→S→D】	130
⑤	【近距離立ちS（2段目）→しゃがみS→足払い（2段目）】ⒸHSダブルヘッドモービットⓇ➡＋HSⒸHSダブルヘッドモービット	145
⑥	【近距離立ちS（2段目）→立ちHS】ⒸSスティンガーエイムⒻダッシュ【近距離立ちS（2段目）→立ちHS】ⒸSスティンガーエイムⒻ➡＋HS	159
⑦	（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→D→DⒸHSマッドストラグル→デュービスカーブ	101
⑧	足払い（1段目カウンターヒット）ⒸPデュービスカーブ→通常技（キャラによって異なる）Ⓒデュービスカーブ	94
⑨	（画面端）通常投げ→Pデュービスカーブ→立ちHSⒸPデュービスカーブ→遠距離立ちSorダッシュしゃがみSⒸデュービスカーブ	106

<対応表：COMBO⑧の通常技部分について>
【立ちP】……ミリア、ディズィー
【立ちK】……聖騎士団ソル、ソル、アクセル、テスタメント、ブリジット
【しゃがみS】……A.B.A、カイ、ポチョムキン、チップ、梅喧、紗夢、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、ロボカイ
【しゃがみHS】……メイ、エディ、イノ

VENOM
ヴェノム



対戦攻略



テスタメント
TESTAMENT

リーチに優れた通常技と特殊な性質の設置系飛び道具を持つテスタメント。だが、体が大きく無敵技が乏しいため、攻め込まれてしまうと切り返すのが非常に難しい。相手を近付かせず倒すことが理想だ。

立ち回り解説　設置系飛び道具を使った遠距離戦が主軸!!

強力な通常技と各種飛び道具で近付かせるな

テスタメントの得意間合いは、リーチに優れた通常技と設置系飛び道具を生かせる遠距離戦。特に、HITOMIと空中に設置したゼイネストの後ろで待ちつつ、空いたスペースを通常技でけん制する、という鉄壁の状況を作り出すのが理想である。

まずはゼイネストの設置方法。これは相手の跳び込みおよび空中ダッシュの軌道上に設置するのが望ましい。ジャンプの昇りで出して、すぐに空中バックステップしてもう一つ出す、という動きが基本。HITOMIは遠距離立ちSキャンセルやダウンを奪った後に出すなど、間合いを離してから設置したい。設置後少し後ろで待っていれば、相手が攻め込んできた際に発動する強力な盾となってくれる。

次にけん制に使える通常技だが、リーチに優れた対地上用の遠距離立ちSと、上方向に大きな判定を持つ対空中用の➡＋Kがメイン。前者を当てた後はキャンセルして飛び道具につなぐといい。後者からは【➡＋K→➡＋HS】のガトリングにつなぎ、空中ヒット時は➡＋HSⒻグレイヴディガーなどの連続技に持ち込みたい。

空中へのけん制には、ジャンプ直後のジャンプKやジャンプSも有効。空振り時は2段ジャンプや空中バックステップから、リーチが長くダウンを奪えるジャンプDでけん制したり、ゼイネストを設置するなどのフォローが可能。直接跳び込みを仕掛けるなら、下方向に強いジャンプHSがいい。

これらの行動を組み合わせて中～遠距離で防御的に闘い、相手が設置系飛び道具に引っかかったらすかさず連続技を決める、というのが基本戦法だ。



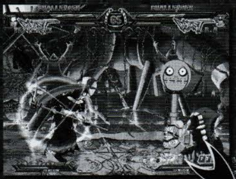
中距離ではしゃがみHSが強力。無敵時間で相手のけん制技をかいくぐれるのが最大の利点だ。



ヒット時は足払いやグレイヴディガー、ガードされた場合は各種飛び道具に連係させよう。

強力な➡＋Pでガードを崩す

ジャンプ攻撃で接近した後や、フォースロマキャンしたエグゼビーストをガードさせた後は、中段の➡＋Pと下段のしゃがみKによる二択を迫るチャンス。ただし、しゃがみKに比べて➡＋Pは発生が遅く、しゃがみガード～立ちガードと時間差で切り替えられると崩しにくい。しゃがみPからタイミングを遅らせてしゃがみKを出していくなどを行なって対応したい。また、ダッシュの勢いを付けた近距離立ちSから、➡＋Pと足払いによる二択を迫るのも有効だ。



立ちHSやしゃがみHSをガードされたら、エグゼビーストにつないでフォースロマキャンからダッシュ。



中段の➡＋Pをはじめとした二択を迫ろう。ガトリングのパターンを増やせばより見切られにくくなる。

起き攻め解説　飛び道具を重ねてから二択を迫れ!!

二択を迫る下準備は飛び道具で

近い間合いでダウンを奪った後は、相手の投げ間合い外ギリギリまで接近し、ゼイネストを設置してから先述の二択を仕掛けよう。ゼイネストがジャンプなどの安易な回避を防止してくれる。

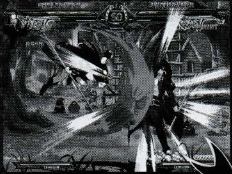
また、グレイヴディガーで遠くに吹っ飛ばした後や、➡＋HSでダウンを奪った後は、ダッシュで接近しつつエグゼビーストを重ねるのが有効。⬅⬋⬇⬊➡➡でダッシュし、少し待ってからSを押すことで円滑に出せる。うまく終わり際を重ねられれば、しゃがみPが連続ガードになるほど有利になるので、しゃがみKと➡＋Pでガードを崩したり、ダッシュ投げを狙っていくといい。また、確実に攻めたいのであれば、エグゼビーストをフォースロマキャンしよう。これならばダッシュから先述の二択を迫ることができるし、リバーサル無敵技にも対応できる安全な起き攻めとなるぞ。



通常投げなど近い間合いでダウンを奪った後は、ゼイネストを重ねてから二択を迫ると回避されにくい。



相手がガードに徹するなら、通常投げも有効。打撃による中下段の二択が強力な分、意識されにくいのだ。



強力な起き攻めが望めない、離れた間合いでのダウンだが、テンションゲージが25%あるなら……、



ダッシュからのエグゼビーストを重ね、フォースロマキャン。ダッシュから二択を仕掛けられる。

ゼイネストでめくってみよう

連続技⑩など、画面端でグレイヴディガーを決め、相手が壁バウンドしつつ自分の上を越えて位置が逆になった場合は、強力な起き攻めのチャンス。

すぐにゼイネストを設置し、相手が起き上がる瞬間にハイジャンプ～空中ダッシュで裏に回ると、ゼイネストが逆ガードになるのだ。ゼイネストがヒットしたら、空中ダッシュ降り際のグレイヴディガーで舞い戻り、近距離立ちSなどで拾って追撃を決めよう。



グレイヴディガー後にこういった位置関係になる連続技がいくつかある。すぐにゼイネストを出し……、



ハイジャンプ空中ダッシュで裏に回ればゼイネストが逆ガードに。グレイヴディガーで追撃せよ。



対戦ワンポイント　ファントムソウルによるダウン追い打ち

ダウン追い打ちでファントムソウルを決められるポイントを紹介。起き攻めはできなくなるが、カラスの自動攻撃で相手の行動を制限してくれるため、その後の展開が大幅に有利となるのだ。

まず、Pファントムソウルがダウン追い打ちとして決まる状況は、画面端以外での通常投げ、空中投げ、そして足払いキャンセルからが基本となる。空中投げから決める際は⬇⬊➡➡＋Pで若干ダッシュしつつ出さないと届かない。また、➡＋HSが近距離でカウンターヒットした後にも決められるので覚えておきたい。



リードしている際は起き攻めを捨て、Pファントムソウルでのダウン追い打ちもアリ。カラスの自動攻撃のおかげでペースを握りやすい。

次に驚異のマーキング時間を誇るKファントムソウルの決め方を紹介。近距離限定だが、足払いⒸ▶ゼイネストが空振りする聖騎士団ソル、カイ、エディ、ジョニー、アクセル、ヴェノム、ディズィー、イノ、ロボカイには続けてしゃがみKⒸ▶Kファントムソウルと出すと、Kファントムソウルまでダウン追い打ちになる。また、しゃがみやられ限定で【➡＋P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶エグゼビーストⒻ▶ゼイネスト→Kファントムソウルも可能。これはカイ、ミリア、ポチョムキン、ジョニー、ヴェノム、スレイヤー、ロボカイに対してはエグゼビーストから最速でゼイネストを出し、聖騎士団ソル、A.B.Aソル、アクセル、イノにはゼイネストの前に一瞬だけダッシュすることで決められる。



マーキング成功後は、羽攻撃を盾にHITOMIを出せば鉄壁!! サキュバスが出たら、しゃがみKとの同時攻撃でガードを崩そう。

また非常に難しいが、通常投げ後などの近い間合いでエグゼビーストがダウン追い打ちとして決まる状況では、ダッシュ～エグゼビーストⒻ▶ゼイネスト→Kファントムソウルと決めることもできる。フォースロマキャンする際、⬇⬋⬅～ニュートラル～P・S・HS同時押し～HSのみ離す、という先行入力を使ってゼイネストを出そう。



エグゼビーストでダウン追い打ちし、フォースロマキャンから最速でゼイネストを出して……、

すぐにKファントムソウル。入力が完璧なら、すべてダウン追い打ちとして決めることができるのだ。

連続技解説　壁バウンドを使ったグレイヴディガーループが高威力

①は基本連続技。メイ、ミリア、梅喧、紗夢、イノ、ブリジットには立ちHSⒸ▶グレイヴディガーの代わりに遠距離立ちS→足払いⒸ▶グレイヴディガーが決まる。②は対空などで使う空中連続技。③は足払いからゼイネストで拾えるキャラへの追撃。④はジャンプDノーマルヒット時の追撃。距離が近いなら直接立ちHSⒸ▶グレイヴディガーでもいい。⑤はしゃがみやられに立ちHSⒸ▶エグゼビーストがつながることを利用したもの。⑥はダストからの連続技。距離が遠い際はジャンプSを省こう。⑦は画面端でエグゼビーストで引き戻してからグレイヴディガーを決めると、しゃがみPで拾えるというもの。なお、メイ、梅喧、紗夢、ブリジットは足払いⒸ▶グレイヴディガーの後にしゃがみPで拾えるため、同様の連続技が可能。⑧はナイトメアサーキュラーを組み込んだ連続技。⑨は通常投げからの追撃だが、ダウンを奪えないのでトドメ専用。なお、通常投げ→ダッシュ【立ちP→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガーがエディ、ザッパ、ブリジットには容易に、聖騎士団ソル、ソル、メイ、スレイヤーには難しいが決めることができる。⑩の後はゼイネストでめくる起き攻めのチャンス。なお、軽いメイ、ミリア、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジットにはダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー→立ちHS（紗夢には近距離立ちS）Ⓒ▶ゼイネスト→ジャンプ直後のグレイヴディガーが決まり、ヒット高度によってはPファントムソウルでのダウン追い打ちまで間に合うのだ。

COMBO		DAMAGE
①	【しゃがみKor➡＋P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー	66
②	（空中の相手に）ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー	125
③	足払いⒸ▶ゼイネスト→【➡＋K→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー（※1）	111
④	ジャンプD→【➡＋K→➡＋HS】Ⓕ▶グレイヴディガー	139
⑤	（しゃがみやられ限定）【しゃがみKor➡＋P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶エグゼビーストⒻ▶ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー	149
⑥	ダスト～ホーミングジャンプ→D→【S→HS→D】Ⓒ▶ゼイネスト→垂直2段ジャンプ【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー	175
⑦	（画面端しゃがみやられ限定）【➡＋P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶エグゼビーストⒻ▶（少し待って）グレイヴディガー→【しゃがみP→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガー→近距離立ちSⒸ▶ゼイネスト→昇りグレイヴディガー（※2）	162
⑧	（画面端）【➡＋Porしゃがみ K→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶ナイトメアサーキュラー→立ちHSⒸ▶グレイヴディガー→｛近距離立ちSⒸ▶→ゼイネスト→グレイヴディガー｝or｛立ちHSⒸ▶グレイヴディガー（※3）｝（※4）	207＋α
⑨	通常投げ→【➡＋K→➡＋HS】（※5）	89
⑩	（画面端）通常投げ→ダッシュ立ちHSⒸ▶ゼイネスト→立ちHSⒸ▶グレイヴディガー→立ちHSⒸ▶ゼイネスト→グレイヴディガー	114

※1：A.B.A、メイ、ミリア、ポチョムキン、チップ、エディ、梅喧、ファウスト、テスタメント、紗夢、闇慈、スレイヤー、ザッパ、ブリジットに決まる。ソル、アクセルは密着限定。
※2：ポチョムキン、闇慈、ジョニー、ザッパ、A.B.A、聖騎士団ソルには最後の近距離立ちSⒸ▶ゼイネスト→昇りグレイヴディガーを【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガーにする。
※3：メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ブリジット限定。　※4：A.B.Aは最初を【➡＋Porしゃがみ K→近距離立ちS】にしないと立ちHSが届かない。
※5：ミリア、紗夢にはダッシュが必要。カイ、ディズィーには入らない。　※6：ポチョムキンは最後の立ちHSを近距離立ちSにする。

TESTAMENT
テスタメント



対戦攻略



ディズィー DIZZY

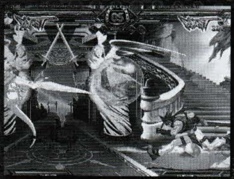
防御力の低いディズィーは、慎重な立ち回りが必要。飛び道具を組み合わせてけん制し、スキを見て空中ダッシュで接近する。一度ダウンを奪ったら、バリエーション豊富な起き攻めで勝負を決めよう！

立ち回り解説　立ち回りは豊富な飛び道具できっかけを作る

遠距離戦が得意なディズィー。この距離は豊富にある飛び道具を出してけん制する。ジャンプの着地ギリギリでPorK独りにしてください(以下:泡)を出し、空中バックダッシュSで泡を割れば強力な盾になる。木の実をとる時に使ってたんです（以下：木の実）やはじめはただの明かりだったんです（以下：明かり）は、ばら撒くだけでもけん制になるぞ。強引に地上から接近してくる相手には、置いておくような魚を捕る時に使ってたんです（以下：魚を捕る時～）が有効。一方、空中から近付く相手はしゃがみSや空中投げで対処していこう。

けん制が成功したら、いよいよディズィーが攻め込む番だ。空中ダッシュはほかのキャラより自由度が高く、2段ジャンプや空中バックステップ後も行なえるので活用しよう。泡を絡めたけん制を警戒させれば、楽に接近できるはずだ。

地上から接近するなら、よく話し相手になってくれます（以下：話し相手）と同時に攻め込むのがいい。PorKの話し相手を使ったら、オプションの前進に付いていくようにダッシュし、通常投げと打撃の二択を迫ろう。相手との距離が少し遠いならSorHSの話し相手を盾に接近するのも効果的



遠距離からペースをつかむのがディズィーの戦法。各種飛び道具をばらまき、相手の接近を邪魔しよう。



中間距離で話し相手を使ったら攻める番だ。オプションを盾に接近し、逃げる相手を追い詰めろ！

起き攻め解説　起き攻めのバリエーションは無限大!

画面中央の起き攻め（基本編）

しゃがみHSでダウンを奪いつつ、キャンセルでHS話し相手を出すと、ザッパ以外の起き上がりにレーザー部分が重なる。この後は、その場からダッシュジャンプして相手を跳び越し、空中バックステップからのジャンプKと着地しゃがみK、着地後の通常投げで攻めよう。

魚を捕る時～やバーストヒットでダウンを奪ったら、少しダッシュしてからHS話し相手を出し、すかさずダッシュ昇りジャンプSを出そう。ここで相手がガードで固まっているようなら、ジャンプの下降中で空中ダッシュPと着地しての下段、通常投げの選択を迫れるぞ。

レーザー部分はジャンプで回避されやすいが、その場合はジャンプSに引っ掛かることが多い。ジャンプSがヒットした場合は2段ジャンプから連続技を決めよう。空中ガードされた場合は、その後にレーザーもガードさせられるので、攻め込める。ジャンプSの硬直が切れたら、空中ダッシュからの攻撃と、着地しての下段を迫っていこう。



HS話し相手を出しておいて、ジャンプSで空中をけん制する。もし、相手がガードしたら……、



着地した相手にレーザーまでガードさせることができる。その後、着地際の空中ダッシュで勝負だ。

画面中央の起き攻め（応用編）

通常投げ後は追撃せずに起き攻めを仕掛けるのも有効。通常投げ後にHS話し相手を出せば、エディ、スレイヤー以外のキャラはレーザーをジャンプできない。その後は空中ダッシュで跳び越し、戻ってくるように空中ダッシュして攻撃を仕掛ければ完成だ。この起き攻めが特に有効なのは、ソル、ポチョムキン、ジョニー、テスタメントの4キャラ。これらのキャラは、ディズィーが跳び越えるだけでレーザー部分がめくりになる。正面ガードの選択肢とセットで覚えよう。レシピは、通常投げ→HS話し相手→空中ダッシュ～S泡→ジャンプHS（泡を破裂）。ヒット後は地上技につないでいこう。



これは正面の選択肢。なるべく低めに空中ダッシュして泡を生成。ジャンプHSで割れば……、



地上技につなげられる。しゃがみHS→インペリアルレイにすれば、ダメージが大きいぞ。

画面端での起き攻め

通常投げ後など、魚を捕る時～で連続技を締めたらHS話し相手を出し、打撃と通常投げの二択を迫ろう。打撃は、ダッシュしゃがみK→（レーザー）→ダッシュしゃがみK～とつなごう。無敵技を持たない相手にはリスクがほぼ無く、この起き攻めはヒット確認が簡単で、初段がヒットすれば連続技になる。地上投げは2回あるしゃがみKから仕掛けるといい。単純な二択であるだけに、嫌らしい攻めができるぞ。

バリエーションを増やすなら、通常投げ→追撃後、あまり距離が離れていないときに、P話し相手→明かり（⬇⬋⬅版）をフォースロマキャンして前方ジャンプし、ジャンプ攻撃、着地下段、空中ダッシュの三択がオススメ。高めでジャンプHSを出せば、技の密度が高くなり割り込み防止になるぞ。

また、ダウン状態の相手にダッシュで密着し、P話し相手→垂直ジャンプ→昇り低空K泡→（話し相手1段目で泡破裂）→（着地）木の実→垂直ジャンプ→昇り低空K泡→（木の実下降部分で泡破裂）という連係も可能だ。

この連係は途中で技を代えてもいいし、連係の最後に空中ダッシュKや着地下段で攻めても有効だ。さらに、相手が起き上がりにリバーサルで技を出してきても、つぶせることが多い。技によっては相打ちになる場合もあるが、そのときはダウンを奪えるので、もう一度攻め直せるぞ。



リバーサルバックステップにも対応できる。空中追撃に切り替えてダメージを与えろ！

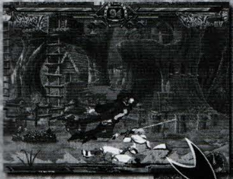


多段のスターシップでも悪くて相打ち。連係を早めに始動できればガードできる場合もある。

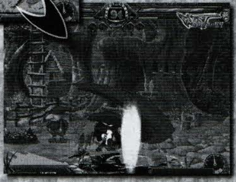


対戦ワンポイント　特殊なダッシュを使いこなす

ダッシュは足元にやられ判定が無いので、ポチョムキンのスライドヘッド、ファウストのしゃがみHS、ミリアのアイアンセイバーなどを避けつつ反撃できる。また、近距離時にダッシュして、しゃがみKや足払いに合わせることも可能だ。投げ返しや下段以外の通常技などには簡単につぶされるものの、技によって連続技が狙える。



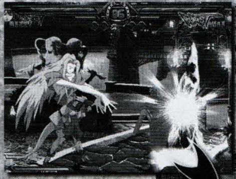
ロボカイのしゃがみKやヴェノムの足払いを気合のダッシュで避けたら……、



しゃがみHSがカウンターヒット。追撃は威力が大きいので、狙う価値は十分にある。

対戦ワンポイント　魚を捕る時に使ってたんですをぶっ放す！

魚を捕る時～は攻撃発生が早いのでフォースロマキャンを併用し、中間距離でぶっ放すのも有効。出した後はヒット確認し、その後の行動を変えていこう。ガードされた場合はフォースロマキャンして反撃を回避、ノーマルヒット時はそのまま起き攻めに移行、カウンターヒット時はダッシュからの連続技を決められれば理想的だ。



魚を捕る時～のカウンターヒットは、その前の状況を把握しつつ確認してみよう。



追撃はダッシュのタイミングにかかっている。硬直を見切って素早くダッシュだ。

対戦ワンポイント　画面暗転を利用した攻め！

覚醒必殺技の画面暗転を利用し、飛び道具をガードされにくく戦法を紹介しよう。

まず、ジャンプ攻撃をガードさせて、S泡→空中バックステップ→明かり（➡⬇⬋版）→インペリアルレイと連係させる。相手が画面暗転前にガードしていなければ明かりが確定でヒットし、泡破裂→インペリアルレイまで連続ヒットするぞ。

また、バーストをヒットさせてダウンを奪ったら、HS話し相手→ダッシュインペリアルレイと連係させる。レーザー部分が重なるので、起き上がりに暴れたor逃げようとした相手に、インペリアルレイまでヒットする。



画面暗転を利用したガード不能を本作用にアレンジ。動きの遅いキャラに効果的だぞ。

連続技解説　状況やキャラ別を覚え、それに合った連続技をたたき込め！

①は基本連続技。ジャンプ攻撃後の間合いが近い場合、攻撃発生の早い近距離立ちSにつなぐといい。②は魚を捕る時～のフォースロマキャン連続技。空中ダッシュ【P→HS】のガトリングは、HS部分をディレイで出し、低めにヒットさせるのがポイント。③は安定する基本対空連続技。ジョニーやポチョムキンなど、重量級の相手には、【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ➡魚を捕る時～をフォースロマキャンして追撃すると威力が上がる。④は地上投げ後の追撃でダウンを奪える。しゃがみKが当たらない、ミリア、ファウスト、梅喧、ジョニー、ディズィーには、しゃがみKをしゃがみPにするといい。なお、体重の軽いメイ、梅喧、ブリジットの3キャラは、ダッシュ遠距離立ちSⒸ➡魚を捕る時～にした方が実戦的。⑤は画面端に向かって空中投げを決めた後の追撃で、跳ね返った相手が近くの場合限定。少し遠い場合は、【しゃがみPorK→遠距離立ちS】Ⓒ➡魚を捕る時～にする。遠い場合は追撃をあきらめて、起き攻めに移行しよう。⑥は画面端でダストをヒットさせた時の安定連続技。⑦は空中カウンターヒット時限定。途中の➡＋HSは2段目だけがヒットするときもある。⑧は起き攻めからの連続技。⑨は密着でしゃがみHSがカウンターヒット時の連続技。威力が高いのが特徴。実戦では、上のカコミ（特殊なダッシュを使いこなす）の状況から狙いたい。⑩は空対空のカウンターヒット時限定。高い場所でも決まるのが魅力。ダウン復帰した相手に狙いたい。

COMBO		DAMAGE
1	空中ダッシュ【P→HS】→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ➡魚を捕る時に使ってたんです	120
2	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ➡魚を捕る時に使ってたんですⒻ➡空中ダッシュ【P→HS】(→着地)→ジャンプ【K→S】Ⓙ➡【P→S→D】	171
3	（空中の相手に）しゃがみSⒿ➡【P→P→S】Ⓙ➡【P→S→D】	119
4	通常投げ→ダッシュ【しゃがみK→遠距離立ちS(2～5段目)】Ⓒ➡魚を捕る時に使ってたんです	82～90
5	空中投げ→【近距離立ちS→遠距離立ちS（2～5段目）】Ⓒ➡魚を捕る時に使ってたんです	97～102
6	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HSⒸ➡(K)独りにしてください(→HS（泡ヒット→着地）→ジャンプSⒿ➡【S→D】	175
7	空中ダッシュHS（空中カウンターヒット）→（ダッシュ）➡＋HS（2段目）Ⓙ➡SⒿ➡【S→D】	188
8	（Kよく話し相手になってくれます1回目かみ付きガード）ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】（→2回目かみ付きヒット）→【立ちK→立ちHS】Ⓒ➡魚を捕る時に使ってたんです	96
9	ダッシュしゃがみHS（カウンターヒット）Ⓒ➡木の実をとる時に使ってたんです→➡＋HS（2段目）（木の実を→下りヒット）Ⓙ➡ジャンプSⒿ➡【S→D】	223
10	ジャンプD（1段目カウンターヒット）Ⓒ➡（K独りにしてください）→ジャンプHS（→→泡ヒット→着地）→ジャンプSⒿ➡【S→D】	186



スレイヤー SLAYER



特殊な性能を持つダッシュを生かし、圧倒的なパワーでねじ伏せるのが得意なスレイヤー。接近するのは多少苦手だが、いったん近距離へ持ち込めれば多彩な連係で一気に勝負を決めることが可能だ。

立ち回り解説 接近するまでとその後の選択

無敵時間の付加

スレイヤーの前後ダッシュには無敵時間があり、特に出始めから無敵時間のあるバックステップの無敵時間を必殺技やジャンプ攻撃へ付加するのが有効なテクニックになる。その原理は、「地上必殺技はジャンプのし始めに出せる」、「バックダッシュをジャンプでキャンセルするとその無敵時間の一部ががジャンプ中にも継続される」、という二つを組み合わせたもの。具体的な入力は⬅⬅→⬇⬊➡⬈やや遅らせてPorKで出始めに無敵時間のあるマッパハンチ、➡⬊⬇⬋→⬅⬅→⬉やや遅らせてHSで出始めに無敵時間のある血を吸う宇宙を出せる。また、⬅⬅⬉→Pで後方ジャンプPの出始めに無敵時間を付加すると、空対空で強力だ。

ただし、いずれの無敵時間付加も、攻撃（投げ）判定が出る前に無敵時間が切れてしまう点に注意。



無敵マッパハンチで飛び道具を抜ける際は、バックステップをやや長めにするといい。

距離別の技の使い分け

遠距離戦では前後移動とＰＤステップ～アンダープレッシャーを出したりしつつ、テンションゲージをためていく。相手が接近してきそうなら➡＋Ｋを置いたり、けん制技のスキにパイルバンカーを狙ったりしていく。対空技は、空中ダッシュには立ちＰ、上からの攻撃にはしゃがみＳ、Ｄステップ中はクロスワイズヒールを使おう。どれも強力なのでそうそうつぶされることはないはずだ。

こちらから攻めていく場合は、➡＋Ｋや➡＋HS、空中ダッシュ HS、Ｋマッパハンチ、ダッシュなどを使う。相手が空中に居ることが多いようなら➡＋HSを多めにするといい。相手のけん制技の持続時間が短いようなら、ダッシュの無敵でくぐり抜けよう。けん制技の合間をぬってＫマッパハンチで接近する場合は、フェイントも交ぜるといい。



➡＋Ｋは中段として有効だが、下段をかわす効果でけん制技としても優秀な技だ。

中間距離では判定の強い立ちＫ、立ちHS、相手の下段攻撃をかわす効果のあるしゃがみHS、ジャンプを防止できる➡＋HSなどがメイン。立ちHSと➡＋HSはヒット時に連続技で一気に体力を奪いやすく、しゃがみHSはカウンターヒット時の見返りが大きい。ジャンプが多ければ➡＋HS、足払いが多ければしゃがみHSを多めにしよう。立ちＫはスキが小さく、➡＋HSやマッパハンチに連係させるのも手。マッパハンチはＰとＫのフェイントを交ぜて、間合いをいろいろ変えるとかく乱できる。

近距離では近距離立ちＳ始動の連係が強力。その後は遠距離立ちＳを軸に、アンダートウ、➡＋Ｋ（フェイント含む）、➡＋Ｐ、Ｄステップ～アンダープレッシャー～イッツ レイト、血を吸う宇宙、Ｐマッパハンチなどを使えば容易にガードを崩せる。



アンダートウは小技連打に弱いが、ガードされても有利となる上にカウンターヒットがおいしい。

起き攻め解説 単純三択とダッシュでのかく乱

立ちHSを重ねる

起き攻めでオーソドックスなのは、立ちHSを重ねるもの。攻撃持続時間が長いので重ねやすく、その後の選択肢も多い。最も狙いたいのはＰＤステップまで入力しておき、ヒット時はパイルバンカー、ガード時はアンダープレッシャーへ切り替えるもの。アンダープレッシャーガード後は投げとイッツ レイトの二択を狙おう。遠めの間合いで立ちHSⒿ空中ダッシュも交ぜると効果的だ。



立ちHSを重ねればヒット時はよろけになるため、ヒット確認がしやすい。これを基本に。

そのほかの多彩な選択肢

立ちHSの重ねと併用したいのが血を吸う宇宙。これは無敵時間を付加してやれば、相手の起き上がりの投げ暴れに勝てる。打撃で暴れられると投げの成立前につぶされやすいので注意しよう。

三つ目の重ね技は➡＋Ｋ。これは投げ暴れに有効で、なおかつ中段判定なのでヒット率も高め。ヒットすれば立ち、しゃがみ関わらずに近距離立ちＳが連続技になるのでオイシイ技だ。

下段のしゃがみＫが四つ目の重ね技。これはマッパハンチにつないで連続技を狙う。ガードされると攻守が入れ替わるのが残念なところ。

五つ目はあらかじめアンダープレッシャーを空振りしておき、イッツ レイトか血を吸う宇宙を狙うというもの。イッツ レイトの対投げ無敵と、カウンターヒット時の地面バウンド効果を利用するわけだ。ガードされても問題無いのもおいしい。

以上の選択肢に加えて、単純ながら前ダッシュ連発でかく乱するのも面白い。前ダッシュ後に重ねられる技は限られるが、画面端を背負っているときに位置を入れ替えたり、相手の起き上がり必殺技を出しにくくする効果はある。



➡＋Ｋも優秀な重ね技。ヒットorガードを問わずに近距離立ちＳへ連係させるのが安定。



イッツ レイト部分のみを重ねれば、打撃で暴れた相手にカウンターヒットを見込めるぞ。



対戦ワンポイント　立ちHSからのラッシュ

1キャラ分くらい離れた位置から立ちHSⒿ▶低空空中ダッシュの連係は固めに使いやすい。

空中ダッシュ後に出す技はジャンプ【S→K】とHSの二つを使い分ける。立ちHSがガードされた場合、相手に攻撃発生が早く位置の高い技を出されると空中ダッシュ中の攻撃がつぶされてしまうが、反応が遅れれば割り込まれない。

空中ダッシュSは主に連続技用。立ちHSから空中ダッシュSはよろけ回復をされると連続技にならないが、始動の立ちHSは単発技なので相手も回復が遅れやすい。また、空中ダッシュ【S→K】後は地上連続技を狙え、画面端ならフットルースジャーニーで浮かせて追撃が狙える。



立ちHSから低空の空中ダッシュで切り込む。ヒットorガードに関わらず有効な戦法だ。

一方、空中ダッシュHSは相手に攻撃発生の早い➡＋Pがある場合に使う。迎撃されることもあるがカウンターヒットすればかなりオイシイ。

立ちHSⒿ▶空中ダッシュへ対応するには先読みで立ちPなどを出す必要があるので、裏の選択肢も使えばより効果的になる。その裏の選択肢はしゃがみHSか足払い。どちらも下段で立ちHSからガトリングで出すことが可能。空中ダッシュ攻撃時とタイミングを似せるために少し遅らせて出そう。しゃがみHSでカウンターヒットを取れれば空中連続技で大ダメージを与えられるし、足払いでもカウンターヒットすれば、簡単に空中連続技を狙えるぞ。

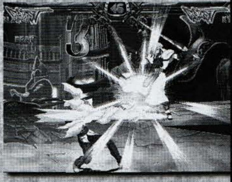


しゃがみHSでカウンターヒットを取れれば、一気に勝負を決められるほどの連続技が狙えるぞ。

対戦ワンポイント　連続技に使う技

スレイヤーの連続技で狙っていきたいのは➡＋HSとパイルバンカーだが、➡＋HSと立ちHSはダメージの差が無い。➡＋HSで間に合わない状況でも立ちHSなら決められる場合は多いぞ。またパイルバンカーは威力は高いものの気絶値は0。空中連続技に組み込んだ場合、アンダープレッシャー～イッツ レイトとダメージ差がほぼ無く、後者なら気絶値を稼ぎつつ起き攻めも可能になる。

次はデッド オン タイム。暗転後の攻撃発生が非常に早く、フォースロマキャン可能。中間距離でコマンドを入力しつつ、相手がスキの大きい技を出したらすかさずたたき込め！



画面中央の空中連続技にパイルバンカーはナンセンス。気絶値が0で起き攻めができない。

連続技解説　パワー抜群で難易度も低め

①は基本連続技。パイルバンカーロマキャン以降は画面端限定。②は基本連続技の応用で、しゃがみやられ時に通常技の数を増やせる。③は血を吸う宇宙をループさせるもの。画面端なら2回決めた後に立ちHSⒸ▶Kマッパハンチへつなごう。④はデッド オン タイムのフォースロマキャンを使ったもので破壊力抜群。フォースロマキャンのタイミングを覚えればかなり優秀な連続技だ。⑤、⑥はカウンターヒットで大幅な追撃を狙える技からのもの。⑥の始動技から⑤のパイルバンカー以降をつなげることも可能だ。⑤は拾う技を【近距離立ちS→遠距離立ちS】にしてジャンプ属性を仕込んでもいい。また、直下型ダンディー後は追撃をせずに起き攻めを狙うのもアリ。なお、ポチョムキンには⑥の始動技の後、空中ダッシュ【S→HS】から地上技へつなげるといい。⑦、⑧はダスト後の連続技でどちらも地面すれすれまでダウン復帰不能だ。⑦はファウスト、紗夢、A.B.A以外に決めることができる。⑧は画面端で直下型ダンディーの噴射部分を当てるのがポイント。⑨は立ちHSを使った空中ダッシュ連続技。ジャンプHSの後に立ちHSへつなげるのが非常に難しい。なお、立ちHSⒿ▶空中ダッシュ攻撃は2セット目から間合いが離れてしまう。⑩はA.B.A、メイ、ファウスト、梅喧、ザッパ、ブリジット以外の17キャラに決まる。直下型ダンディー後によろけ回復される可能性がある。直下型ダンディーをロマキャンすれば確実に決められる。

COMBO ①	【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Kマッパハンチ Ⓡ▶立ちHSⒸ▶Pパイルバンカー Ⓡ▶➡＋HSⒸ▶P Dステップパイルバンカー	DAMAGE 253
COMBO ②	(しゃがみやられ限定) ➡＋K→【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2Ⓒ▶Kマッパハンチ Ⓡ▶立ちHSⒸ▶P Dステップパイルバンカー	DAMAGE 196
COMBO ③	血を吸う宇宙→(ダッシュキャンセル)血を吸う宇宙×3→立ちHSⒸ▶Kマッパハンチ	DAMAGE 102
COMBO ④	デッド オン タイムⒻ▶ジャンプK→近距離立ちSⒿ▶【K→S→K】Ⓙ▶【K→D】Ⓒ▶フットルース ジャーニー	DAMAGE 290
COMBO ⑤	パイルバンカー(カウンターヒット)→近距離立ちSⒿ▶【S→HS→D】Ⓒ▶直下型ダンディー→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶【K→S→K】Ⓙ▶KⒸ▶フットルース ジャーニー	DAMAGE 286
COMBO ⑥	しゃがみHSorアンダートウorイッツ レイト(カウンターヒット)→➡＋HSⒸ▶永遠の翼→Kマッパハンチ Ⓡ▶➡＋HSⒸ▶P Dステップパイルバンカー	DAMAGE 234 (※1)
COMBO ⑦	ダスト～ホーミングジャンプ→フットルース ジャーニー→近距離立ちSⒿ▶【S→K→S→K】Ⓙ▶【K→D】Ⓒ▶フットルース ジャーニー	DAMAGE 163
COMBO ⑧	(画面端) ダスト～ホーミングジャンプ→ジャンプD→直下型ダンディー→近距離立ちSⒿ▶【K→S→KⒿ▶【K→D】Ⓒ▶フットルース ジャーニー	DAMAGE 226
COMBO ⑨	立ちHSⒿ▶空中ダッシュ【S→HS】→立ちHSⒿ▶空中ダッシュ【S→K】→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Kマッパハンチ	DAMAGE 205
COMBO ⑩	(立ちやられ限定)【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ▶DⒸ▶直下型ダンディー→血を吸う宇宙→立ちHSⒸ▶P Dステップパイルバンカー	DAMAGE 212

※1：しゃがみHS時のダメージ　※2：連続技中のジャンプ【S→HS】はすべてジャンプSの1段目からつなぐ。



対戦攻略

イノ I-NO



独特なダッシュから繰り出す、ジャンプ攻撃と着地しゃがみKの二択が強力なイノ。いかに接近戦に持ち込むかが最大の課題となる。常に読み合いをして接近し、大ダメージの連続技を決めよう。

立ち回り解説　いかに接近戦に持ち込むか考えよう

けん制をかいくぐり接近しろ!!

イノは、近距離でのラッシュが強力な半面、ダッシュが特殊なため、接近するのに苦労する。まずは、接近手段を考えよう。狙いやすいのが、抗鬱音階を盾にする方法。抗鬱音階は、レバーで上下に軌道を変えられる上、遠距離で撃てば多段ヒットし相手を長時間固められる。フォースロマキャンしてすぐにダッシュすれば、抗鬱音階とほぼ同時にイノが接近できるので強力だ。また、ケミカル愛情（横）（以下横ケミカル）でダウンを奪った後は安全に近寄れるチャンス。このときも、余裕があれば抗鬱音階を撃ってから攻め込みたい。

また、ある程度は少々強引に接近する必要がある。遠距離から一気に接近する場合、ハイジャンプからのKorS狂言実行が有効。移動速度が速く、足元を狙って出せばガードされても反撃を受けない。中～近距離では、大木をさする手とダッシュを使おう。大木をさする手は、移動中の姿勢が極端に低く、さまざまなけん制をかいくぐれる。S版の出し切りと、HS版フォースロマキャンからの通常投げを併用し、接近しつつガードを崩そう。ダッシュは攻撃位置の低い技を避けられるので、大木をさする手の対になる選択肢として使える。ダッシュからの2段ジャンプも交ぜれば、さらに多様な攻めを展開できるぞ。

攻めの布石として、けん制も忘れてはならない。立ちK、遠距離立ちS、しゃがみSがリーチに優れ使いやすく、大木をさする手や抗鬱音階を入力しておけば、ヒットorガード時に接近しやすくなるぞ。ほかにも、上半身無敵の➡＋P、発生は遅いが足元無敵の立ちHSが使える。どちらも、相手のけん制技をつぶしやすいので適度に使っていこう。



打点の低い攻撃は、ダッシュで避けるのが最もリターンが大きい。見事に避けられたら反撃しよう。



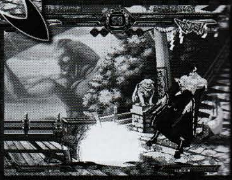
ダッシュを多めに使っていれば、打点の高い攻撃が増えるはず。大木をさする手でかいくぐれ。

遠距離立ちSでけん制

本作の遠距離立ちSは2段技になり持続が延びたので、置いておくようなけん制や、遠めの対空技として使いやすくなった。ほかにも、しゃがみKの先端をガードさせてから出せば、連続ガードにならないので暴れつぶしに使え、カウンターヒットならば壁バウンドを誘発するので追撃できる。このとき、常に1段目からしゃがみHSにつないでおけば、カウンターヒット時に2段目が当たってしまうことが無くなるので便利だ。ただし、空振り時のスキが大きいので十分注意して使おう。



使用目的に幅ができた遠距離立ちS。カウンターヒットの際、しゃがみHSにつなげておけば……、

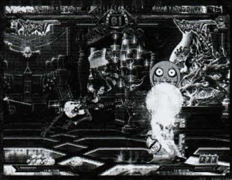


遠距離立ちSの2段目を当てずに、スキを小さくすることができる。ダッシュから連続技を狙え!!

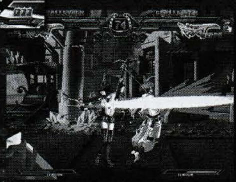
起き攻め解説　ダウンを奪えばこっちのもの

基本はダッシュから

起き攻めは、ダッシュからジャンプ攻撃の中段と着地しゃがみKの下段でガード崩しを狙う。ジャンプ攻撃は、ジャンプSがオススメ。ジャンプKより持続が短いので、起き上がりに重ねるのは慣れが必要だが、攻撃レベルが高いので割り込まれにくい。ガード時は、再度ダッシュから攻め込むか、➡＋Pの暴れつぶしを狙おう。また、通常投げも有効。的を絞らせないためにも、たまに使おう。



相手が起き上がるまでに余裕があれば、抗鬱音階を重ねよう。安全に起き攻めができる。



通常投げもガード崩しの手段として非常に有効だ。フォースロマキャンをして、連続技を決めろ!!

ジャンプDで中段の選択肢を増やす

ジャンプDは、自身が浮き上がりつつ攻撃するので、着地ギリギリで出しても攻撃判定を出せるため、しゃがみガードを崩すのに重宝する。ジャンプDがヒットしたら、若干ディレイをかけてケミカル愛情（縦）（以下縦ケミカル）につなごう。着地後立ちPや近距離立ちSで拾えるので、高威力の連続技を狙えるぞ。縦ケミカルはヒット確認から出せるので、ジャンプDがガードされたときは2段ジャンプをして攻めを継続しよう。また、縦ケミカルⒻ〉ジャンプKor着地後しゃがみKで崩しを狙うのも効果的。素早く二択を迫れるので強力だ。



ジャンプDがガードされても、縦ケミカルや2段ジャンプでフォローできる。また、縦ケミカルフォースロマキャンからの攻撃は、展開が早いので崩しに使うのも有効だ。

抗鬱音階フォースロマキャンで攻め込め

テンションゲージに余裕があれば、抗鬱音階フォースロマキャン後にダッシュから起き攻めしよう。ダッシュ中のジャンプ攻撃と抗鬱音階がほぼ同時に当たり、ジャンプ攻撃をガードされても抗鬱音階をガードさせていれば相手を固められる。抗鬱音階ヒット時は、ダッシュKやSが連続ヒットするので強力だ。距離が離れている状況では、ジャンプ直後に空中抗鬱音階Ⓕ〉空中ダッシュ（終わり際に）ジャンプHSとしよう。相手はジャンプで逃げにくく、ジャンプHSをガードさせたところに抗鬱音階が重なるので、さらに攻め込めるぞ。



抗鬱音階フォースロマキャンの起き攻めは、2回崩しを狙えるのが強い。テンションゲージ50%あったら、迷わず抗鬱音階に25%、連続技に25%と使おう。



対戦ワンポイント ケミカル愛情入力法

連続技を構成する際には、ジャンプ直後に出すケミカル愛情（以下昇りケミカル）と、ガトリング中にジャンプ属性を仕込むケミカル愛情（以下仕込みケミカル）の二つが不可欠。

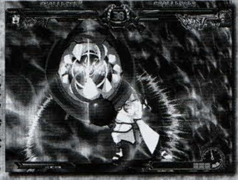
昇りケミカルは、ジャンプキャンセル可能技のヒットストップ中に、⬆➡⬊⬇⬋⬅➡と入力しておき、ジャンプ直後にボタンを押そう。立ちKやHSに直接仕込む場合は、➡⬊⬇⬋⬅＋KorHSと入力して立ちKorHSを出し、ヒットストップ中に⬊⬆⬋➡＋ボタンと入力するのが簡単。なお、ケミカル愛情Ⓕ▶空中ダッシュは、➡→レバーニュートラル＋ボタン三つ同時押し→➡と入力しよう。



連続技を伸ばせるだけでなく、遠距離からの奇襲や近距離での固めにも使えるテクニック。攻めの幅が広がるので、ぜひマスターしてほしい。

対戦ワンポイント 限界フォルテッシモを使いこなせ

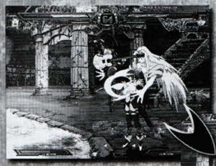
限界フォルテッシモは、空中で⬇➡⬇⬅＋S入力で出せる。この技は暗転後のガードが間に合わないので、相手の起き上がり直後に裏に回って出せば、ガードが困難な連係になるぞ。また、地上で⬇➡⬇➡➡⬅＋Sと入力すると、ダッシュ直後に限界フォルテッシモが出る。出始めに無敵があるので、ダッシュSを低めにガードさせたら、着地後すぐにダッシュして限界フォルテッシモを出そう。暴れつぶしとして機能する上、ガードされても大幅有利なので、攻めを継続できる。非常に強力な限界フォルテッシモだが、無敵は暗転前までなので、長い無敵を持つ技には一方的に負けやすい。



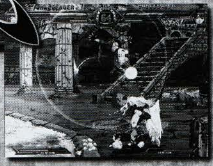
ヒット時は連続技、ガード時は攻め継続と「出し得」な覚醒必殺技の限界フォルテッシモ。テンションゲージに余裕があったら、ドンドン使ってしまおう。

対戦ワンポイント 中段の選択肢を増やせ

ジャンプDの出始め2フレームをフォルトレスでキャンセル（以下フォルキャン）すると、ジャンプ軌道が変化する。これを利用してジャンプSから2段ジャンプし、すぐにジャンプDフォルキャンからジャンプKorSを出せば、素早い中段になる。着地硬直が残ってしまうので、縦ケミカルや狂言実行につなごう。ただし、ジャンプDフォルキャンはバーストが使えるときと、ジャンプSのヒットストップ中に上要素＋Dを入力したときは使えない。



バーストゲージがたまっていない状況で、ジャンプSをガードされたら2段ジャンプして……。



ジャンプDフォルキャンからジャンプKorS。中段攻撃になるので強力な崩し手段になる。

連続技解説 S狂言実行でダウンを奪い、起き攻めをループさせよう

①〜③は基本連続技。①は、相手が立ち状態なら横ケミカル、しゃがみ状態ならS大木をさする手を使う。②はダウンを奪える連続技。③は、メイ、ミリア、ディズィー、イノは横ケミカルを昇りで出し、梅喧、紗夢、ヴェノムには縦ケミカルをS狂言実行にしよう。なお、③や⑧〜⑩で使う、【〜➡＋P→立ちHS】は画面中央密着以外の聖騎士団ソルとソル、距離が遠い場合のA.B.Aとザッパに入らない。その場合は、【〜➡＋P→遠距離立ちS（1段目）】としよう。

④は、浮きの高さによってダッシュ中の攻撃を変える。また、縦ケミカルを省くと安定するぞ。

⑤は、縦ケミカルをディレイをかけて出せば、有利時間が増えるのを利用した連続技。⑩にも応用可能だ。

⑥は、フォースロマキャン後素早くダッシュしよう。➡→ニュートラル＋ボタン三つ同時押し→➡と入力すればやりやすい。

⑦は、P狂言実行を少しタメると決まりやすい。メイ、梅喧、紗夢、ディズィー、ブリジットには、空中ダッシュ【S→HS】を空中ダッシュHSに。

⑧〜⑩は画面端限定の連続技。⑧と⑩は一部キャラ限定だが、威力が高い。⑧のHS狂言実行は、⬇⬊➡⬈＋HSと入力し最低空で出そう。

⑨は、全キャラ対応。2回目の縦ケミカル後、A.B.A、エディ、アクセルは近距離立ちSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行に、ジョニーなら【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行にしよう。

COMBO ①	【しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶横ケミカルorS大木をさする手	DAMAGE 78（※1）
COMBO ②	（近距離限定）【しゃがみK→➡＋P→立ちHS】Ⓙ▶HSⒸ▶S狂言実行	DAMAGE 103
COMBO ③	ダッシュK→【しゃがみK→➡＋P→立ちHS】Ⓒ▶横ケミカルⒻ▶空中ダッシュSⒸ▶縦ケミカル→ダッシュSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行	DAMAGE 169（※2）
COMBO ④	【遠距離立ちS（1段目カウンターヒット→しゃがみHS空振り）】→ダッシュ【K→S】or【S→K】Ⓒ▶縦ケミカル→【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行	DAMAGE 154（※3）
COMBO ⑤	ジャンプDⒸ▶（ディレイ）縦ケミカル→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行	DAMAGE 167
COMBO ⑥	通常投げⒻ▶ダッシュSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行	DAMAGE 88
COMBO ⑦	（画面端）ダッシュSⒸ▶限界フォルテッシモ→立ちSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶（ディレイ）P狂言実行→空中ダッシュ【S→HS】Ⓒ▶（ディレイ）P狂言実行→S狂言実行	DAMAGE 254
COMBO ⑧	（画面端）【近距離立ちS→➡＋P→立ちHS】Ⓙ▶HS狂言実行→近距離立ちSⒸ▶縦ケミカル→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶S狂言実行	DAMAGE 231（※2、※4）
COMBO ⑨	（画面端）【近距離立ちS→➡＋P→立ちHS】Ⓒ▶横ケミカルⒻ▶空中ダッシュSⒸ▶縦ケミカル→（着地）立ちHSⒸ▶縦ケミカル→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶HSⒸ▶S狂言実行	DAMAGE 271（※2）
COMBO ⑩	（画面端）【近距離立ちS→➡＋P→立ちHS】Ⓒ▶横ケミカルⒻ▶空中ダッシュ【HS→D】Ⓒ▶（ディレイ）縦ケミカル→（着地）近距離立ちSⒸ▶縦ケミカル→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶ジャンプHSⒸ▶S狂言実行	DAMAGE 284（※5）

I-NO イノ



※1……ダメージは横ケミカルを決めたときのもの。 ※2……ダメージはカイ相手に決めたときのもの。 ※3……ダメージはダッシュ【S→K】を決めたときのもの。 ※4……連続技⑧は、カイ、ポチョムキン、ジョニー、闇慈、テスタメント、ロボカイ限定。 ※5……連続技⑩は、メイ、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、闇慈、イノ、ザッパ、ブリジット限定。ダメージはメイ相手に決めたときのもの。



ザッパ
ZAPPA

各憑依の特性、戦法を理解し、どの憑依でもまんべんなく闘えるのが理想。相手キャラに応じて、有利に闘える憑依はダメージを重視、不利な憑依は霊魂稼ぎを重視、といった感じで使い分けよう。

立ち回り 無憑依時　ムカデを狙うか、さっさと憑依をしてしまうか

無憑依時は、あまり強いポイントが見当たらない。強いていうならば、こんにちは三匹のムカデ（以下、ムカデ）がヒット時に霊魂が三つ増加することぐらいだ。これをいかに相手にヒットさせるかを考えるのが、無憑依時の立ち回りの基本だろう。

ザッパが持っている技の中ではリーチの長い遠距離立ちSでけん制したり、バックステップで様子を見つつダッシュジャンプHSでめくりを狙うか、出した時点で低姿勢になるしゃがみPをダッシュから出して接近するのが基本。ジャンプHSヒット時は通常技へつないでいこう。しゃがみPからは、しゃがみKムカデにつなぐ。先の攻撃がガードされていたら、ダッシュ立ちorしゃがみPから、投げとしゃがみKで二択を仕掛けてガードを崩そう。

そのほかは、相手が手を出してくるタイプなら、ダッシュムカデも有効。攻撃発生まで、打撃に対して無敵があるので、一方的につぶされることはまず無い。ムカデがヒットすれば霊魂が三つ増えた状態でほかの憑依に変化し、起き攻めに移行できるぞ。ガードされた場合は反撃を受けるので、できる限りロマキャンとセットで使いたい。また、ムカデが攻撃レベルの低い技と相打ちになった場合は、霊魂を稼ぐチャンス。とりあえずダッシュムカデを入力しておけば、無憑依だった場合にはダウン追い打ちでムカデがヒットし、一度に6個の霊魂が稼げるぞ。

また、高い位置で空中投げを決めた後や、女性キャラやブリジットなどダウン後のバウンドが大きいキャラには、ダウン追い打ちでムカデをヒットさせられる。これらの状況を覚えておくこと。



無憑依で闘う必要は無く、バックステップで下がり、おとなしくムカデで憑依してもいい。



ロマキャンできる状態であれば、ムカデをぶっ放すリスクがかなり低くなる。ガードされたら……、



ディレイでロマキャンをかけて、再度ムカデといった手もあり。動く相手は引っかかりやすいぞ。



ムカデが相打ちになったら、とりあえずダッシュから⬇⬋➡→ニュートラル+Pと入力しよう。



ダウン追い打ちでムカデが当たり、霊魂を6個稼げる。ほかの憑依は、立ちPが出るだけで問題無し。

立ち回り 犬憑依時　ガードを固めつつ犬攻撃で攻めの起点を作ろう

基本はガードを固めつつ⬆+Dで反撃を狙う。犬を居眠りさせないように注意。以下はお勧めの犬を使った連係だ。

①（画面端）{ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→ニュートラル+D}×n ／画面端での固めの基本連係で、遠距離立ちS後に若干ディレイをかけてニュートラル+Dを出すのがコツ。本作では犬攻撃後、距離が離れるので3～4ループが限度。犬攻撃をガードさせた後に打撃と投げで二択を仕掛け、⑤の起き攻めに持ち込もう。

②（画面端）{ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】→ニュートラル+D}×n ／こちらはしゃがみやられ限定だが高威力の連続技。①の連係中に中段の立ちHSを交ぜ、立ちHS→ニュートラル+Dとヒットさせた後に狙える。

③ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P（→ニュートラル+D）→➡+HS】／ダウンを奪える連続技。主に①や②でガードを崩した後などに狙う。この後は、後述する④や⑤の起き攻めに移行可能。

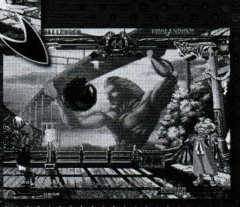
④⬅+D・D→ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】／③から狙う中下段同時攻撃の起き攻め。本作は⬅+D・D後に犬が跳ね返ってしまうので追撃が難しい。近距離立ちS後は相手が立ち状態なら産まれる!!、しゃがみ状態ならしゃがみHSが妥当だろう。

⑤{⬇+D→バックステップ→➡+HS}×n ／ガード不能ループ。⬇+Dで浮いた相手に➡+HSを決めてダウンさせ、それを繰り返す。リバーサル無敵技にも強いのが利点（犬は壊されるが）。

⑥ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P（ジャンプキャンセル）】→ニュートラル+D→低空空中ダッシュ【P×2～3→S】→➡+D（空振り）→【立ちP→近距離立ちS（ジャンプキャンセル）】→ニュートラル+D→低空……／立ちやられ状態が背の高いキャラに狙える、画面中央から画面端に運ぶ連続技。チップ、ファウスト、ブリジット、ザッパとディズィー、A.B.A以外の女性キャラには決まらない。



基本はガードを固めつつの⬆+D。相手も警戒しがちなので、こう着状態になりがち。その場合は……、



壊される心配の無い⬅+Dを出す。これで居眠りさせないように時間を稼ぎつつ、機会をうかがおう。



➡+Dを出すときは一緒にザッパもダッシュ。遠距離立ちSでけん制するか、途中でジャンプし……、



ジャンプで逃げようとする相手を空中投げで捕まえる。これができればそこから攻めに転じられる。



画面端の固めは、ガードや崩しを重視する。相手を上手くダウンさせたら、ガード不能の⬇+Dを重ね……。



➡+HSでループさせる。この形に持っていければ、そのラウンドは勝利したも同然といえるだろう。



立ち回り 幽霊憑依時　そのまま帰ってこないで下さいとジャンプHSで空中戦を

飛び道具を使い分けよう

遠距離では新技のKそのまま帰ってこないで下さい（以下帰って～）でのけん制が基本。この技は出した位置が高いほど遠くまで飛んでいき、元々攻撃判定が大きいため、ダッシュで下をくぐって接近されることは少ない。これを盾にし、地上からダッシュで接近しよう。逆に相手が近寄ってくる場合は、後方ジャンプHSで接近を阻むといい。中間距離からは、遠距離立ちSⓒS帰って～でけん制していく。遠距離立ちSはカウンターヒット時によろけを誘発するので連続ヒットしやすく、ガードされても状況は悪くないので、再び遠距離立ちSで押せる。その後の連係は以下の通り。

①遠距離立ちSⓒS帰って～Ⓕダッシュ～／連続技と固め、両方の要素を持ち、攻めを継続できる。S帰って～ガード後は打撃と投げの二択を迫っていくのが有効。

②遠距離立ちSⓒHS帰って～Ⓕダッシュ～／ジャンプを防ぐ連係。ダッシュからは、相手を防ぐ遠距離立ちSⒿジャンプHSや、低姿勢のダッシュしゃがみPなどで固めにいく。画面端付近に追い詰めたときに狙おう。

③遠距離立ちSⓒD帰って～→ダッシュ【しゃがみP×n→しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】ⓒD帰って～／D帰って～の全段発射を使ったパターン。弾がS→HSの順で当たるので、ほぼ逃げられない。弾を出した後はダッシュしゃがみPで刻んで時間を稼げば幽霊が戻ってくるので、そこからガトリングで近距離立ちSなどにつなごう。



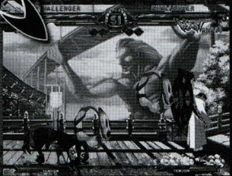
K帰って～はハイジャンプ頂点辺りから出す。離れているときはこれを盾に追い詰めていこう。



ジャンプHSはその場に置く飛び道具といった感じ。接近されそうなところにとりあえず出しておこう。



リーチが長く、カウンターヒット時によろけも誘発する遠距離立ちS。これをけん制の起点にし……、



各種帰って～で攻めていく。テンションゲージがあるときはSかHS、無い場合はDがお勧めだ。

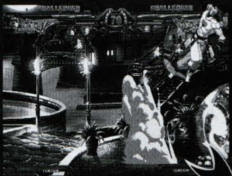
画面端での固め連係

画面端では各連係を組み合わせ、固め続けよう。

①【しゃがみS×1→立ちHS】ⒿジャンプHS／下段のしゃがみSで固めつつジャンプHSで攻勢維持。しゃがみPやKなど、ガトリングを刻んでもいい。ジャンプHSもタイミングを毎回変えよう。

②ガトリング→立ちHSⒿ空中バックステップHS→遠距離立ちSⓒS帰って～Ⓕダッシュ／無敵技による割り込み防止。その後は画面中央時の①と同じ。

③立ちP→投げorジャンプHSorしゃがみSor➡＋HS／立ちPから暴れつぶし＋攻勢維持のジャンプHS、下段のしゃがみS、中段の➡＋HSでガードを崩す連係。しゃがみSからは立ちHSⓒS帰って～、➡＋HS後は遠距離立ちSⒿジャンプHSと連係させて固めるのが有効。



画面端ではジャンプHSでの固めが有効。相手は必然的にガードしがちになるので、そこを……、



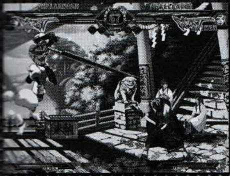
投げや中段の➡＋HSで崩す。ガードバランスがたまれば、➡＋HSロマキャンから連続技も狙えるぞ。

立ち回り 剣憑依時　高性能な通常技でチクチクと体力を奪う

けん制に磨きをかけよ

攻撃判定の強いジャンプHS、リーチが長いくけん制に適した距離立ちSや立ちHS、空対空のジャンプS、ガードされても五分の近づくと逝きますなどを振り回すのが基本。また、痛そう、っていうか痛いは判定が強いので、相手キャラ次第ではけん制技に打ち勝てるぞ。中間距離でこれらの技を出しておけば、相手は容易に近付けなくなる。ここから、ジャンプHSで跳び込んだり、ダッシュしゃがみPで接近し、ガードを崩していく形が理想だ。

相手に攻め込まれた際は、落ちといてくださいでの割り込みが有効。攻撃発生前まで対打撃無敵がある上、カウンターヒット時はフォースロマキャンから連続技を決められる。ダメージ、テンションゲージ効率も優れているので強気に出そう。



メインのけん制技はジャンプSとジャンプHS。攻撃判定が強く、中間距離でのけん制として有効だ。

ガードを細かく崩す

接近した後はガードを崩し、相手の細かく体力を奪っていく。以下は狙っていきたい連係だ。

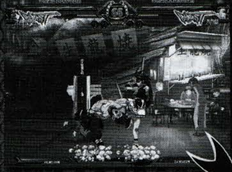
①➡＋HS→遠距離立ちSorダッシュor遅めの痛そう、っていうか痛い／➡＋HSは中→下の2段技な上、ガード時は4、ヒット時は7フレームほど有利。遠距離立ちSを出しておけば、暴れる相手にカウンターヒットを取れる。遠距離立ちS後はジャンプHSなどで跳び込むと、再度接近戦へ持ち込める。ダッシュはカウンターヒットを警戒して固まる相手用。通常投げとダッシュしゃがみPなどの小技、落ちといてくださいなどで攻撃するのが有効だ。遅めの痛そう、っていうか痛いはカウンターヒット狙い。成功すればよろけるので追加攻撃が連続ヒットし、4個も霊魂を稼げるぞ。

②ダッシュ通常投げor落ちといてください／リターン重視の単純二択。通常投げは画面端付近で決めれば、落ちといてくださいはカウンターヒットすれば大ダメージの連続技に移行できる。積極的に狙いたい。

③痛そう、っていうか痛い→しゃがみSor昇りジャンプHS／痛そう、っていうか痛いの後、下段のしゃがみSと中段の昇りジャンプHSで細かくダメージを与える連係。➡＋HSも交ぜるとより効果的になる。



➡＋HSはガードされても有利なので、崩し技として優秀。ガトリングの途中から交ぜていこう。



ジャンプHSで跳び込んだ後は、接近戦を仕掛けていく。ガードされても有利な立ちPで刻みつつ……、



ダッシュからの落ちといてくださいで強引にガードをこじ開ける。ロマキャンとセットなら安全だ。

ZAPPA ザッパ



立ち回り ラオウ憑依時　圧倒的武力で立ちふさがるものを滅殺すべし

リーチの長い技で横押しせよ

ラオウは16秒間のみ憑依という制限時間があるため、攻め切って倒すという形がベスト。

ジャンプ攻撃はあまり優秀ではないため、地上からの接近がメイン。飛び道具のダークネスアンセム～追加攻撃を盾にダッシュで接近し、遠距離立ちSや立ちHSでのけん制を加えて距離を詰めていこう。対空は、ラストエドガイでOK。攻撃判定が大きくハイジャンプにも届き、空中ガード不能。発生も早いのでこれを使えば問題無い。

また、相手の体力が少ないときはケズりK.O.も狙いやすい。ベロウズマリスは攻撃範囲が広く、回避するのはほぼ不可能。テンションゲージが50%以上あれば積極的に使っていこう。



ダークネスアンセム～追加攻撃を盾にしてダッシュで接近するのが基本。対空の準備もしよう。

立ちHSはリーチが長く、相手の動きを止めやすい。ヒット確認からベロウズマリスが連続技になるぞ。

ガードを崩していくには？

ラオウは中、下段攻撃と、ガードされても有利な状態を保てる連係で固めるのが基本。まず、ガードさせて有利な技は、近距離立ちS(+6)、しゃがみS(+2)、ダスト(+4)、ダークネスアンセム(+7)の四つ。カッコの数字は有利なフレームだ。次に、中段攻撃はダスト(22)、下段はしゃがみS(7)、しゃがみHS(19)。カッコ内は攻撃発生フレーム。これらに発生1フレームの通常投げを加えよう。

これらをふまえた上で崩しを考えると「近距離立ちS、しゃがみS、ダスト、ダークネスアンセムのいずれかをガードさせた後、ダッシュ通常投げ、しゃがみSorHS、ダストの三択を狙う」といった連係が効率的かつダメージを与えやすい。基本的に、相手はしゃがみガードで固まりがちになるので、ダストを崩しのメインに使おう。ダストをガードする相手には通常投げを交ぜるといい。

なお、画面中央の場合はバックステップで逃げられることが多いので、ダークネスアンセム～追加攻撃で画面端まで追い詰めた方が、相手に対するプレッシャーを多くかけられるだろう。

そのほかには、画面端でダウンした相手にダウン追い打ちし、ダークネスアンセムを重ねるか、空中投げを狙うのも有効。ダークネスアンセムは空中ガード不能なので、ダウン復帰したところに当てやすい。ただし、前方ダウン復帰で避けられるので、それを抑止する空中投げを交ぜるわけだ。



ダークネスアンセムをガードさせた後はザッパ側が有利。強気にダッシュで接近していくこと。

その後は投げかダストが決まりやすい。相手はガードせざるを得ないので、好き放題に攻めてやろう。



しゃがみS、HS、通常投げが決まったらラストエドガイにつなぐ。この後はロマキャンし……、

{→+HS Ⓒ ダークネスアンセム}×nのループにつなぐ。これを決めれば、もう勝ったも同然だ。

対戦ワンポイント　犬+無憑依：犬攻撃とムカデの複合入力

本作の犬攻撃は、始動から終了までやられ判定が出ているため、非常に壊されやすい。しかし、犬攻撃は相手の攻撃を受けてくれる盾代わりに使うことも可能。ザッパよりも前方に犬攻撃を出せば、防御性能のある飛び道具のように使えるのだ。

例えば、→+Dなどで突進している間に、ダッシュから↓↙→コマンドを入れ込んでおく。そこに相手が技を出したら、犬が壊される。そしてその瞬間にPを押せばムカデが出る、といった具合だ。犬が壊されると必ず無憑依になる上、犬破壊中はヒットストップが生じるので、カウンターヒットになりやすく、ムカデをロマキャンすれば連続技も狙っていける。



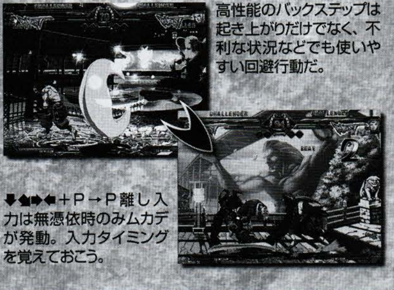
→+Dと同時にザッパもダッシュ。このときに↓↙→コマンドを入れ、犬が壊されたら……、

Pを押せば、ムカデが出る。霊魂も稼げるし、ムカデは無敵技なのでつぶされる心配も無い。

対戦ワンポイント　憑依共通：起き上がりはどうする？

起き上がり時は、ランダムで悪霊が憑依することもあり、リバーサルは悩みの種といえるだろう。安定はバックステップ。無敵時間が長く、スキが1フレームしかない上、全体動作も短いと、全キャラ中でも屈指の性能を持つ。そのほかには↓↙→←+P→P離す、という入力もお勧め。これなら無憑依の時のみムカデが出て、憑依した場合はガードになる。

このほかには、テンションゲージが50%以上あるならデッドアングルも有効。また、どの憑依でも出すことができ、攻撃発生後まで無敵が続く産まれる!!も使えるぞ。画面中央ではバックステップ連発で、画面端ではムカデ離し入力など、状況によって行動を使い分けよう。



高性能のバックステップは起き上がりだけでなく、不利な状況などでも使いやすい回避行動だ。

↓↙→←+P→P離し入力は無憑依時のみムカデが発動。入力タイミングを覚えておこう。

対戦ワンポイント　憑依共通：ムカデヒット後の起き攻め

ムカデを当てた後はランダムで憑依するが、どれが憑依しても起き攻めを仕掛けることが可能。まずムカデをヒットさせたら、ダッシュジャンプし、何が憑依したのかを確認しよう。

●（犬憑依）ダッシュジャンプHS→ニュートラル+D→ダッシュしゃがみP～で固める

●（幽霊憑依）ダッシュジャンプから空中バックステップHSを重ねる。ヒットしたら、起き上がりに相手の真上付近でジャンプHSを重ねて起き攻めへ移行する。

●（剣憑依）空中バックステップHSを重ね、接近戦へ。→+HSを狙ったり、ダッシュ通常投げor打撃の二択で攻める。

といった感じで起き攻めを仕掛けていこう。



ムカデを当てたらとりあえずダッシュジャンプ。ここまでで、どの悪霊が憑依したか確認する。

そして、各憑依に応じた起き攻めを仕掛ける。起き攻めの判断は簡単なので狙いやすいぞ。



連続技 解説

ダメージ重視と霊魂稼ぎ重視の連続技を使い分けよう

①は霊魂を稼ぐなら、こんにちは三匹のムカデ後、Ⓡ▶{ダッシュしゃがみHSⒸ▶こんにちは三匹のムカデ}×2→ラストエドガイが決まる。テンションゲージを100%使うが、1発でラオウが憑依するぞ。

②はジャンプキャンセル時に、⬉+Dと入力すれば、ジャンプと犬攻撃を同時に行なえる。

③は、➡+P→ニュートラル+D→➡+HSの部分を、タイミングよく素早く入力すること。画面端で【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→ニュートラル+Dの犬連係がヒットした後などに決めたい。ダウン後に犬と相手の距離が近ければ、{⬇+D→➡+HS}×nのガード不能ループを狙える。

④はそのまま帰ってこないで下さい後にダッシュし、繰り返し連続技を決められる。画面端が近い状況なら、Dそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶ダッシュ【しゃがみK→➡+P→足払い】でダウンを奪うのもいい。なお、【しゃがみP→しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS】のガトリングなら、バースト対策にもなる。

⑤は、浮きの低いカイ、ヴェノム、ロボカイなどに対して、ノーマルジャンプから追撃する。

⑥は足払い後の浮きが低いカイ、ジョニー、ヴェノム、ロボカイには、Kそのままフォースロマキャンで拾う。なおこの連続技は、そのまま帰ってこないで下さいヒット時に鉢植えが出るとジャンプSまでしかつながらない。安定させるならジャンプ【S→D】にしよう。その場合はダメージ113となる。

⑧はダッシュ近距離立ちSをできる限り低い位置で拾う。画面端の場合は、しゃがみHSのジャンプキャンセルを1段目にするか、空中でのジャンプキャンセル後の追撃を【S→HS】にしよう。

⑨はダウン追い打ちで近づくと逝きますがヒットするので、霊魂を稼ぐのに役立つ。

⑩はダッシュから➡+HSを早めに出す。画面端では、ダークネスアンセムの追加は省く。

⑪はダストからの連続技。2段ジャンプは画面中央なら前方に、画面端の場合は垂直に。

⑬は、各憑依ごとに連続技が狙えるので、それぞれのパターンを覚えておくこと。犬憑依時は、追撃せずに⬇+P→➡+HSの起き攻めに移行しよう。幽霊が憑依した場合は、追撃せずに起き攻めを狙う方がいいかも。

COMBO		DAMAGE
COMBO ①	(無憑依)【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶こんにちは三匹のムカデⓇ▶ダッシュしゃがみHSⒿ▶【K→S】Ⓙ▶【S→D】	DAMAGE 180
COMBO ②	(犬憑依)⬆+D→ジャンプ【P→S】Ⓙ▶(⬉+Dで入力)→【P→S】	DAMAGE 104
COMBO ③	(犬憑依)【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P(→ニュートラル+D)→➡+HS】	DAMAGE 88
COMBO ④	(幽霊憑依)【しゃがみP→しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶～	DAMAGE 90～
COMBO ⑤	(幽霊憑依)ジャンプHS→【近距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→立ちHS】Ⓙ▶ハイジャンプ【P×3→K→P】Ⓙ▶【P→D】	DAMAGE 118
COMBO ⑥	(幽霊憑依)【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶ジャンプ【S→HS】(→着地)→ハイジャンプ【P×n→D】	DAMAGE 136※1
COMBO ⑦	(剣憑依)近距離立ちSⒸ▶落ちといてくださいⒻ▶ジャンプSⒿ▶【S→D】	DAMAGE 141
COMBO ⑧	(剣憑依)落ちといてください(カウンターヒット)Ⓕ▶【近距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→しゃがみHS(2段目)】Ⓙ▶ハイジャンプ【K→S→K→S】Ⓕ▶【K→S→D】	DAMAGE 203
COMBO ⑨	(剣憑依)【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶近づくと逝きます(ダウン追い打ち)※メイ、ミリア、チップ、ファウスト、梅喧、ヴェノム用	DAMAGE 69
COMBO ⑩	(ラオウ憑依)ラストエドガイⓇ▶orダークネスアンセム～追加攻撃→ダッシュ{➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム}×n	DAMAGE 354
COMBO ⑪	(ラオウ憑依)ダスト～ホーミングジャンプ→2段ジャンプHS→ダッシュ{➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム}×n	DAMAGE 360
COMBO ⑫	(画面端限定・ラオウ憑依)ダスト→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイⓇ▶ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ	DAMAGE 349
COMBO ⑬	(画面端限定)通常投げ→(無憑依)立ちP→こんにちは三匹のムカデ (幽霊憑依)【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【P→K→P】Ⓙ▶【P→D】 (剣憑依)【近距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→しゃがみHS(1段目)】Ⓙ▶ハイジャンプ【K→S→K→S】Ⓙ▶【K→S→D】 (ラオウ憑依)ラストエドガイⓇ▶{➡+HSダークネスアンセム}×n	DAMAGE 55※2


⑥はそのまま帰ってこないで下さいフォースロマキャン後、素早くジャンプ【S→HS】を出す。

着地後はすぐにハイジャンプし、P連打かP→K→P～といった具合で追撃し、最後はDで締めよう。


⑧は落ちといてくださいがカウンターヒットしたら、フォースロマキャンからダッシュで接近し……、

できる限り低い位置で近距離立ちSを当てる。その後はレバー⬆→⬇+HSと入力するように。


⑫はダストヒットが後、頂点付近でラストエドガイを当てる。上に乗せる感じで出そう。

落下した相手にラストエドガイを決め、ロマキャンからまた乗せるようにラストエドガイを出そう。

※1:ラストエドガイから始動した場合のダメージ　※2:無憑依時のダメージ

ZAPPA ザッパ





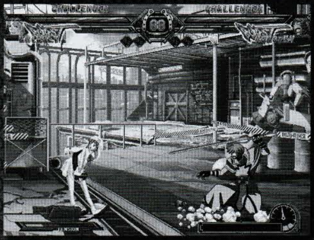
ブリジット BRIDGET

中間距離のYOYO配置はやりにくくなったものの、遠距離からの配置が有効に。ローリング移動でトリッキーに動き回り、YOYO引き戻しやロジャー関連の必殺技でダメージを与えるテクニカルキャラだ。

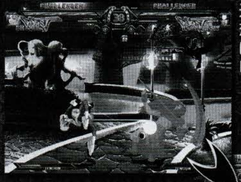
立ち回り解説　YOYO配置を工夫しよう!

けん制で固めるか、少し離れてYOYO配置をしよう

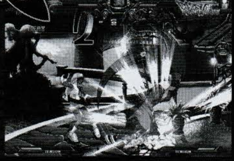
まずは、遠距離立ちSの届く距離でけん制。攻めの継続にはYOYO配置を、暴れつぶしには（キックスタート マイ ハート～）停止を出すのが基本だ。ただし、本作からYOYO配置の硬直が若干延びた（詳しくはP235参照）ので、暴れつぶしの行動を多めにしよう。YOYO配置の中で、後方&後方斜め上配置は硬直が短い。前方YOYO配置と使い分けよう。ほかにけん制で使うのは、ジャンプ防止にもなるしゃがみSと➡+S。前者は地上と空中の両方に対応でき、後者はリーチが長くやや遠めから仕掛けられる。スキは大きいので、ロジャーラッシュなどを盾に出そう。対空は➡+Pが基本。上方向に強く、早めに出せば負けることは少ない。空対空で昇りジャンプPを出すのもいい。打点の高い攻撃には、姿勢の低いしゃがみKを合わせよう。



けん制の遠距離立ちSからは、スキの小さい後方or後方斜め上YOYO配置も使っていこう。



遠距離立ちS後の暴れを予想して、しゃがみSを遅めに出す。しゃがみカウンターヒットなら……、



（キックスタート マイ ハート～）停止まで連続ヒット。当たれば起き攻めに移行、ガードされても問題無し。

遠距離戦は2種類の後方配置で

後方YOYO配置は、相手の背後まで（距離制限アリ）YOYOが進む技。このとき、YOYOがブリジットの真下を通過するのを待ってローリング移動してみよう。画面が上にスクロールするため、移動するYOYOが見えず、警戒されずに挟み込めるぞ。また、後方斜め上YOYO配置は、画面の端と端でも相手の背後まで移動する。遠距離戦を好むファウストやテスタメントに使えば、こう着状態を打開できる。途中でロジャーゲットを出すのも有効だ。



真上にローリング移動で上昇。YOYOが移動する時間を稼げば、こんな感じでYOYOが配置できる。

起き攻め解説　YOYOを使った変幻自在の連係でガードを崩せ!

状況による起き攻めの使い分け

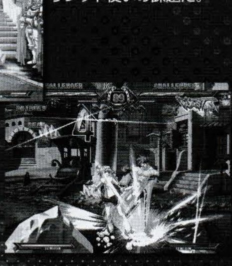
ダウンを奪った技で、その後の有利時間&距離が変わる。以下の二つの攻めを使い分けていこう。

足払いヒット後は、距離が近く有利時間は短い。前方YOYO配置→その場で遠距離立ちSと出せば遠距離立ちSが相手の起き上がりに重なる。引き戻しを絡めて攻め立てよう。

キックスタート マイ ハート～停止ヒット後は、距離が遠いが有利時間が長い。その場前方YOYO配置からロジャーラッシュフォースロマキャンでもいいし、動きの遅いキャラには俺とキルマシーンが強い。テンションゲージが無いなら、ダッシュ前方YOYO配置や後方斜め上YOYO配置も面白い。



足払いでダウンを奪うことが多いブリジット。ここからの攻めを開発するのがブリジット使いの課題だ。



キックスタート マイ ハートヒット後は、有利時間が長い。思い切った起き攻めができるぞ！

後方YOYO配置を活用する

キックスタート マイ ハート～停止でダウンを奪ったら、少しダッシュして後方YOYO配置。その後、ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS(2段目)】まで重ねよう。ガトリングをガードさせている間に、YOYOが相手の真下辺りに移動して準備完了だ。

この後は、少しためたYOYO引き戻しで相手の暴れをつぶそう。また、俺とキルマシーンやロジャーラッシュも効果的。このとき、相手はジャンプで逃げることが多いので➡+Sでけん制しよう。

画面端なら、相手の背後までYOYOが移動する。近距離立ちS(2段目)から、ローリング移動→【P→⬇+S】→引き戻しで中段を仕掛けるといいぞ。



後方YOYO配置したら、相手の背後に移動するまで、ガトリングをガードさせて時間を稼ぐ。



画面端ならローリング移動からの攻めも可能。バリエーション豊富な攻めが展開できるぞ。

ローリング移動で揺さぶりを掛ける

画面端でキックスタート マイ ハート～停止をヒットさせたら、空中ダッシュ前斜め下YOYO配置→ジャンプKとすると完全にジャンプKが重なる。そこから、{ローリング移動→⬇+S}1～2回→空中YOYO引き戻しで、複数回中段を迫る連係が可能。その後は、ダッシュから地上連続技を決められるぞ。もちろん、ローリング移動の回数を減らし、しゃがみKを出せば立ちガードを崩せる。

なお、空中YOYO配置を真横にすれば、ジャンプKが低い打点で相手に重なる。効果的な起き攻めはできないが、リバーサルヴォルカニックヴァイパーなどをガードできるぞ。覚えておくといい。



この連係だと起き上がりにちょうどジャンプKが重なる。無相手技の無い相手には安全&確実。



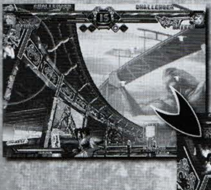
ローリング移動→ジャンプ⬇+Sの中段はなかなか見切れない。YOYO引き戻しから連続技にいけ！



ブリジット BRIDGET

対戦ワンポイント 画面端からの脱出法

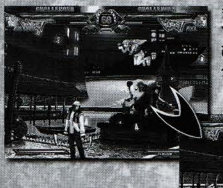
画面端からの脱出は、ローリング移動を使った逃げがオススメ。垂直ジャンプから頂点付近で真上or前斜め上にYOYO配置し、ローリング移動→フォルトレスを2回繰り返せば、相手の攻撃が届かない上空まで進めるぞ。入力は⬇⬋⬅＋K～PorSのズラシ押しでO.K.。そこから空中ダッシュして、YOYOを引き戻せば完成だ。引き戻しの硬直が終われば空中ガードでき、YOYOがけん制の役割をするので安全に位置を入れ替えられるぞ。

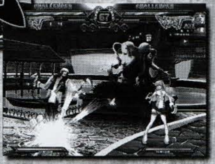

緑に光りながら急上昇。完全に相手の攻撃が届かない上空まで上がれるぞ。それから脱出開始。


上空で空中ダッシュしつつ、YOYO引き戻し。YOYOが追尾する形になり、迎撃されにくい。

対戦ワンポイント ロジャーゲットで高空爆撃！

後方斜め上YOYO配置は、YOYOがゆっくり山なりに移動する。相手の斜め上辺りに移動するのを待って、ロジャーゲットを出せばけん制になるぞ。空中連続技のジャンプ中⬇＋Sから、後方or後方斜め上YOYO配置→ローリング移動→ロジャーゲットとしてもいい。また、左で紹介した逃げ連係から、YOYOを引き戻さずに、空中ダッシュで位置を入れ替えてロジャーゲットを出せば、相手の背後の画面外からロジャーが攻撃してくれるぞ。


まずは左カコミの要領でYOYO配置し、相手を跳び越える。そしてロジャーゲットを出すと……、


ロジャーが背後の画面外から攻撃してくれる。ヘッドスライディングしているのが分かるかな？

対戦ワンポイント タメ引き戻しを活用

YOYO引き戻しのタメをうまく使えば、本体との同時攻撃が可能になる。活用できる状況は足払いフォースロマキャン後と、デッドアングル後だ。ここから前方YOYO配置→引き戻し（タメ）と最速でつなげば準備完了だ。

ここからの起き攻めは、足払いと➡＋Kの二択。ガードを崩し、引き戻したYOYOがヒットすれば連続技が狙える。➡＋K（→YOYOヒット）後は連続技②を、足払い（→YOYOヒット）後は➡＋Sからは空中連続技を決めよう。




足払いは相手の起き上がりに完全に重なる。➡＋Kは完全には重ならないが、崩し手段として使おう。

連続技解説 起き攻め重視とダメージ重視の二種類の連続技を使い分けろ！

①は基本連続技。素早くロマキャンしないと派生技に化けるので注意。②はロジャーラッシュ後など、よろけに決めたい連続技。③は立ちやられ限定の連続技で、メイ、梅喧、ザッパ以外に決まる。前半のガトリング部分は、立ちSが遠距離技になるようにするため。163は、遠距離立ちS始動のダメージだ。④は反撃に決めたいテンションゲージ25%消費の連続技。立ちKが届くように、なるべく密着状態で決める。フォースロマキャンの入力は、P・S・HS同時押し→Kをズラシ押しの感覚で入力すると、立ちKを素早く出せる。なお、立ちKから始まる空中連続技は、青色バーストガード後の反撃に使える。⑤は基本対空連続技。⑥は起き上がりや割り込みに出すスターシップからの連続技。重量級には、スターシップ後に➡＋Sから空中連続技を決め、ダメージアップさせる。⑦はめくり専用。ジャンプDはヒット時に相手が浮くため、追撃ができる。あまり低い位置だと、3ヒット目が発生せず追撃できないので注意。⑧は相手を引き付けてヒットさせた場合に可能な連続技。ローリング移動の後のジャンプ⬇＋Sは最速を心がけよう。⑨は画面端の起き攻めからの連続技。ガトリングでYOYOが移動する時間を稼ぐのがポイント。ローリング移動後のジャンプPはほんの少し遅らせる。⑩は①と違い画面端でも安定して決まる（①は画面端だと決めにくい）。近距離立ちSの部分で、ジャンプ属性を付加させ、起き攻めよりもダメージを重視したいときに使おう。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS（1段目）→足払い】Ⓒ▶キックスタート マイ ハートⓇ▶➡＋SⒿ▶［S→⬇＋S］Ⓙ▶［S→⬇＋S］	DAMAGE 175
COMBO ②	【近距離立ちS(1段目)→➡＋P→近距離立ちS（1段目）】Ⓒ▶キックスタート マイ ハート～停止	DAMAGE 89,163
COMBO ③	（相手の背後にYOYO配置の状態で）［しゃがみK→しゃがみP→立ちP→遠距離立ちS→引き戻し］→空中ダッシュ［K→P→K→S］→近距離立ちS（1段目）Ⓒ▶キックスタート マイ ハート～停止	DAMAGE 180
COMBO ④	ダッシュ足払いⒻ▶【立ちK→➡＋S】Ⓙ▶［S→⬇＋S］Ⓙ▶［S→⬇＋S］	DAMAGE 156
COMBO ⑤	（空中の相手に）［➡＋P→➡＋S］Ⓙ▶［S→⬇＋S］Ⓙ▶［S→⬇＋S］	DAMAGE 132
COMBO ⑥	スターシップ（3段目）Ⓕ▶ジャンプ【P→⬇＋S】Ⓙ▶［S→⬇＋S］	DAMAGE 110
COMBO ⑦	めくりジャンプD（3ヒット）→➡＋SⒿ▶［S→⬇＋S］Ⓙ▶［S→⬇＋S］	DAMAGE 134
COMBO ⑧	（YOYOが設置してある状態で、空中の相手に）➡＋SⒿ▶［S＋⬇＋S］（Ⓒ▶ローリング移動）→⬇＋SⒿ▶［S→⬇＋S］（Ⓒ▶ローリング移動）→S	DAMAGE 159
COMBO ⑨	（画面端、後方YOYO配置から）ダッシュ［しゃがみK→近距離立ちS（2段目）］（Ⓒ▶ローリング移動）［P→⬇＋S］→引き戻し→ダッシュ［近距離立ちS（1段目）→➡＋S→近距離立ちS（1段目）］Ⓒ▶キックスタート マイ ハート～停止	DAMAGE 167
COMBO ⑩	【立ちK→近距離立ちS(1段目)→足払い】→キックスタート マイ ハート～発射Ⓡ▶⬇＋SⒿ▶［S→⬇＋S］Ⓒ▶スターシップ	DAMAGE 184

BRIDGET ブリジット





ロボカイ ROBO-KY

パワーダウン？　と思うのは早計。攻撃力は相変わらずトップクラス。座談カイや痛カイ撃で電力ゲージをため、チャンスをつかんだら立ちHSフォースロマキャン絡みの連続技で一気にたたみかけよう。

立ち回り解説　けん制しつつ電力をため、一撃必殺の連続技を狙おう

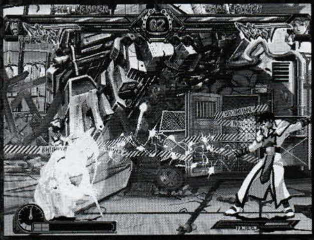
まずは座談カイを敷き、その上に乗って、前進or遠距離立ちSやジャンプSなどのけん制で電力をためる。これで様子を見つつ【しゃがみK→しゃがみS（→座談カイ）】でダウンを奪いにいこう。この連係はしゃがみSをガードされても、立ちHSに切り替えればフォローが効くため、座談カイを出しても反撃はされにくい。また、遠距離立ちS、ジャンプSカウンターヒット時もダウンを奪えるので、その場合はページ下の起き攻めを仕掛けよう。

これに、突進力が高くガードされても五分の痛カイ撃も交ぜる。ヒット時はそのまま充電モーションを取ったり、→←＋P～HS二つ同時押し→→という入力で、充電モーションをキャンセルしてダッシュし、右ページの連続技④を決めよう。

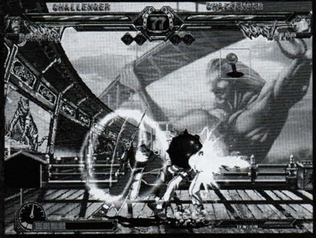
電力がたまったら、前述の行動に加え、Lv2～3町内カイばーげんでのけん制や、ガードされても有利な状況を保てるLv3カイ現象が有効。特にカイ現象の後は、遠距離立ちSⒸカイ現象で再び押し込んだり、ダッシュから強引に投げと打撃の二択を迫るのが有効だ。なお、本作のLv3町内カイばーげんは、ロボカイが攻撃を受けると弾が消えてしまう。中間距離で出すとダッシュで下をくぐられ反撃されてしまうので、喰らっとくカイ？をガードさせた後や、遠距離で出すこと。

接近戦の固めは【立ちK→立ちP】のガトリングが強力。立ちPはガードされても7フレーム有利なので、ダッシュからカイ電波と【立ちK→近距離立ちS】の打撃で二択を迫ろう。

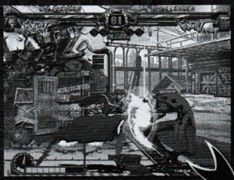
問題なのは対空だ。遠めのジャンプにはジャンプHSを置いておいたり、空対空のジャンプPでいいが、中間距離からの低空空中ダッシュや近距離のジャンプには対応しづらい。カイ幕ホームランは引き付けて出すとつぶされやすいので、早出してフォースロマキャンとセットで使うか、空中投げを狙うのが妥当だ。無理をせず発生が早いデッドアングルで切り返すのも一つの手だろう。



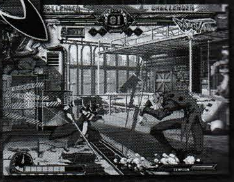
直前ガードは電力ゲージをためる有効な手段だが、ガードバランスも上昇。頼り過ぎないように。



立ちHSはまだ発生が早い。フォースロマキャンとセットで暴れや固めに使っていこう。



Lv3カイ現象は、突進速度、移動距離が共に優れてる上、ガードされてもこちらが有利。



これを起点にして、ダッシュからのカイ電波と打撃の二択で相手のガードをこじ開けていこう。

起き攻め解説　さまざまな状況からカイ電波と打撃の二択を!!

ロボカイの起き攻めは打撃とカイ電波の二択がメイン。相手のテンションゲージ量が多いときほどカイ電波の見返りが大きくなる。また、下には書いていないが、ダストもヒット時の見返りが大きいので、当たる相手には積極的に狙うこと。起き攻めのパターンは以下を参照してほしい。

Ⅰ.しゃがみK→しゃがみHSorカイ電波／打撃と投げの二択で、投げ返しを狙う相手にはしゃがみHSでカウンターヒットを狙う。しゃがみHS後は連続技④、カイ電波後は連続技⑥or⑦を決めよう。

Ⅱ.Lv2喰らっとくカイ？重ね→ダッシュ→痛カイ撃orカイ電波／投げ失敗に痛カイ撃が当たりやすいので、カイ電波との二択を迫ろう。成功時は起き攻めⅠと同じ連続技を。なお、チップ、アクセル、闇慈、テスタメント、スレイヤー、ブリジットにのみ、通常投げから喰らっとくカイ？が重なるぞ。

Ⅲ.Lv3喰らっとくカイ？重ね→ダッシュジャンプ→着地際空中ダッシュ【S→HS】or着地立ちorしゃがみK／空中ダッシュが低ければ低いほど見切られにくい、本命の二択。空中ダッシュ【S→HS】はHSに若干ディレイをかけて出すのがコツで、チップ、闇慈以外のキャラに当たる。その後は【しゃがみS→立ちHS】とつなぎ、連続技②、③と同じ追撃へ。立ちKからは立ちHSにつなぎ、連続技⑤と同様の追撃へ。しゃがみKからは連続技②、③を狙っていこう。

Ⅳ.Lv3喰らっとくカイ？重ね→ダッシュ→座談カイ→打撃orカイ電波／喰らっとくカイ？をガードさせ、相手の下に座談カイで電力マットを敷いて二択を仕掛ける。打撃は立ちorしゃがみKで、その後の連続技はⅢの起き攻めと同じ。

Ⅴ.Lv3カイ現象重ね／投げやバックステップをつぶせる。ヒット時は連続技⑤や立ちHS、駄目な奴は何をやっても駄目などで追撃を決めよう。

Ⅵ.立ちK重ね／立ちKのスキが小さいので、リバーサル無敵技対策になる。立ちK後は近距離立ちPにつなぎ、ヒット時は【近距離立ちS→しゃがみS】でダウンを奪い、ガード時はダッシュから打撃と投げの二択を迫ろう。



しゃがみSや各種投げの後が起き攻めを仕掛けるチャンス。狙える状況を見逃さないように。



喰らっとくカイ？はリバーサル覚醒必殺技で返されやすい。相手のテンションゲージをよく確認しよう。



Lv3喰らっとくカイ？をガードさせれば強力二択を仕掛けるチャンス。ダッシュジャンプで接近し……、



降り際に低空空中ダッシュ【S→HS】か着地下段or投げを狙う。どれも成功時の見返りが大きい。

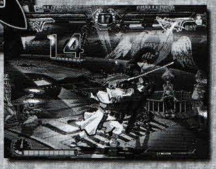


対戦ワンポイント 投げのプレッシャーを強化！

座談カイを相手の下に敷いた状態でカイ電波を決めると、相手のテンションゲージの残量に関係無く最大の14ヒット状態になり、テンションゲージを大幅に吸収できる。電力ゲージが回復するので、連続技⑥、⑦がほぼいつでも狙えるようになるぞ。Lv3喰らっとくカイ？をガードさせた後や、遠距離立ちSとジャンプSのカウンターヒット後、カイ心の一撃を決めた後のダウン状態などが、相手の下に座談カイを敷くチャンスだ。



ダウンしている相手の下に座談カイを設置。Lv3喰らっとくカイ？ガード中はダッシュから狙おう。



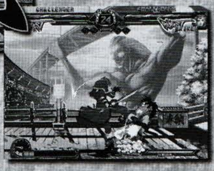
この状態でカイ電波を決めればフルヒット。プレッシャーで、打撃が決まる確率もアップするぞ。

対戦ワンポイント ➡＋HSからの二択

➡＋HSは発生が遅くなったが、フォースロマキャンが可能。Lv2は攻撃レベル2以上の技から、Lv3は攻撃レベル4以上の技からつなげばジャンプで逃げられないので、フォースロマキャン～ダッシュからカイ電波or立ちKを狙おう。立ちKがガードされたときは、再度➡＋HSにつなげばフォローが効く。Lv2以上だったら積極的に狙おう。また、➡＋HSはヒットストップが短く、煙で視界が悪くなるので、ダストを出すのもいいだろう。



しゃがみKや立ちK連打で相手を固め、➡＋HSにつなぐ。発生前にフォースロマキャンし……、



ダッシュから打撃と投げの二択を迫る。展開が速く見切りにくいので、ダメージを与えやすいぞ。

対戦ワンポイント 何をやっても駄目なのか？

駄目な奴は何をやっても駄目は発生が早くなり、連続技に組み込みやすい。狙いどころは遠距離立ちSカウンターヒットorLv3カイ現象ヒット後。ダウン復帰不能時間が長く、空中ヒット時はダウンを奪えることが多いので、座談カイを敷いて起き攻めが可能。また、痛カイ撃（Ⓒ座談カイ）→駄目な奴は何をやっても駄目の連続技も可能。電力ゲージをためながら、起き攻めができる。確定反撃でも使いやすく、98～99℃時の追加頭突きが決まれば大ダメージを与えられるので狙う価値アリ！



ガードされていても、追加頭突きを出さなければ6フレーム有利。温度の上昇には気を付けよう。

連続技解説 立ちHSフォースロマキャン命。難度は高いが覚えれば超強力だ!!

ロボカイの連続技は、ダッシュの勢いを残す遅めのジャンプキャンセルと、ガトリング可能な組み合わせのみ行なえる、ジャンプキャンセルからの最速つなぎ（P141参照）を多く使うので覚えておこう。②はダッシュから近距離立ちSを早めに出し、ヒットストップが切れた後にジャンプキャンセルを。エディ、テスタメント以外は、ジャンプDヒット時の距離が近ければ、6～8ヒット前後から町内カイばーげんが入る。カイ、ポチョムキン、ヴェノムは近距離立ちS後に【K→S→P】Ⓙ➤Dが、ロボカイは【K→S→P】Ⓙ➤【K→D】が決まる。③は、A.B.Aを除く女性キャラは、しゃがみS後の立ちHSを遅めに出し、低い位置で拾うのがコツ。A.B.AはジャンプD後に町内カイばーげんが決まる。また、ファウスト、ディズィーには立ちHS後、早めのダッシュ近距離立ちSⒿ➤ハイジャンプ【K→S→P→D】Ⓒ➤町内カイばーげんが入るぞ。④はしゃがみHS地上カウンターヒット、カイ幕ホームラン空中カウンターヒット時は、メイ、梅喧、紗夢、イノ、ブリジットは近距離立ちSを省く。⑥はジョニーは立ちPを立ちKに変え、ロボカイは立ちK×2で拾う。⑦はA.B.A、カイ、エディ、ジョニー、ロボカイはダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓕ➤【近距離立ちS→しゃがみHS】にする。ポチョムキンは最初の近距離立ちSを立ちPで代用。⑨はメイ、アクセル、紗夢、闇慈はジャンプDを省く。ジョニー、ロボカイは立ちHS後にダッシュ近距離立ちS→遅めのジャンプキャンセル～としよう。

COMBO		DAMAGE
①	Lv2～3喰らっとくカイ？→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみS】	124
②	【しゃがみK→しゃがみS→立ちHS】Ⓕ➤ダッシュ近距離立ちS（タイミング遅めで）Ⓙ➤【K→S】Ⓙ➤→【K→D】※1	193
③	【しゃがみK→しゃがみS→立ちHS】Ⓕ➤ダッシュ【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ➤ハイジャンプ【K→S→P→D】※2	200
④	{痛カイ撃→ダッシュ} orジャンプS（カウンターヒット）orLv2～3カイ幕ホームラン（空中カウンターヒット）orしゃがみHS（地上カウンターヒット）→近距離立ちSⒿ➤【K→S】Ⓙ➤【K→D】	202※3
⑤	Lv3カイ現象（地上ヒット）→ダッシュ立ちHSⒻ➤{ダッシュ立ちHSⒻ➤}×1～3→ダッシュ➡＋P	191
⑥	カイ電波Ⓡ➤立ちHSⒻ➤ダッシュ【立ちP→近距離立ちS】（タイミング遅めで）Ⓙ➤【K→S→P】Ⓙ➤【K→S→HS】	187
⑦	（画面端）カイ電波Ⓡ➤ダッシュ【立ちP→近距離立ちS→立ちHS】Ⓕ➤ダッシュジャンプ【K→S→P】Ⓙ➤【K→S→HS】	186
⑧	遠距離立ちS（カウンターヒット）Ⓒ➤Lv3カイ現象→駄目な奴は何をやっても駄目（～追加頭突き空振り）※4	175
⑨	（画面端）【しゃがみK→しゃがみS→立ちHS】Ⓕ➤ダッシュジャンプ【K→D（2～4ヒット）】Ⓒ➤Lv2町内カイばーげん×1～4→2段ジャンプ【K→S→HS】	267
⑩	（画面端付近）ダスト～ホーミングジャンプ→D（8～9ヒット）→D（全段ヒット）※5→Lv2町内カイばーげん×1～4→2段ジャンプ【K→S→HS】	259

※1：聖騎士団ソル、ソル、エディ、闇慈、テスタメント、スレイヤー、ザッパ限定
※2：チップ、ジョニー、アクセル、ブリジット＋女性キャラ限定　※3：痛カイ撃始動の場合のダメージ値
※4：放熱のために出す　※5：対女性キャラ時はD（8～9ヒット）→【K→D（全段ヒット）】とする

ROBO-KY ロボカイ



vs CPU戦

対戦相手が居なかったときはCPU戦の出番。起き攻めのタイミングの再確認、難度の高い連続技の練習などにもってこいだ。新ボスが追加されて楽しみも倍増したので、クリアする方法を紹介していこう。

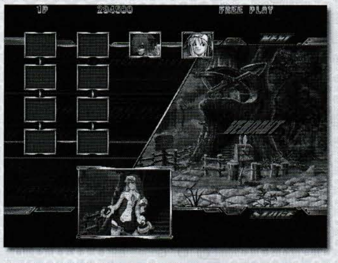
Text：MVP

CPU戦の流れ&基礎知識

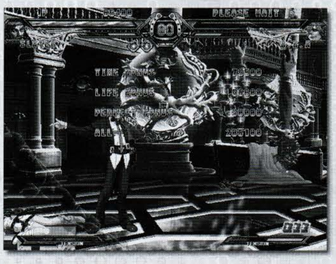
CPU戦では8キャラを相手に勝ち抜いた後、最後にはボスキャラ二人が待ち受けている。

CPU戦での得点計算は、攻撃のヒットや連続技などの点数がその都度加算され、試合終了時に残体力や残りタイムに応じたボーナスが入る。なお、試合終了時の各項目は次の通り。

●TIME BONUS
500点×残り総カウント
●LIFE BONUS
MAX50,000点分×ラウンド数
●PERFECT BONUS
30,000×無傷のラウンド数
●ALL
上記三つの点数の合計



試合前のマス目はこの通り。右端が次の対戦相手で、これに勝つと左へ移動。



試合終了時は一気に点数が入る。素早く無傷で倒せば高得点だ。

CPU戦で練習しよう

CPUの動きはそれほど激しくない上、比較的楽にダウンを奪える。起き上がりのガードも甘いので、対戦を見据えたさまざまな練習が可能だ。

起き攻めがカギを握る本作では、キャラごとの起き上がりタイミングに合わせた起き攻めを常に確認しておくのが重要だ。

また、連続技を練習する際はスタート直後に黄色バーストを当てるといい。これならテンションゲージを使った連続技もすぐに練習できるので、高度な連続技はここで反復練習をしておきたい。手に覚え込ませるまでしっかり練習だ。



CPU戦で起き攻めを練習。特に起き上がりのタイミングを意識しよう。



連続技も練習。テンションゲージを使った連続技を手に覚え込ませる。

メダル オブ ミリオネア M.O.M mode

通常CPU戦とは一風変わった点数稼ぎ用の特殊なモードを紹介。得意キャラで勲章をゲット！

総勢21キャラを相手にするM.O.M MODE。試合は1ラウンド制で、相手に勝っても体力が回復しないため、回復アイテムの回収と点数を稼ぐことを両立させるのがポイント。画面下の勲章ゲージに注意しつつ、回復アイテムと勲章を接近戦で残らず回収しよう。ただし、回収に気を取られて攻撃をくらっては無意味なので、基本的には終始攻撃を続けることになる。



体力が次ラウンドへ引き継がれるこのモード。出現する回復アイテムを残さず回収しないと、次第に状況が厳しくなる。



オススメキャラ：チップ

高得点を目指せ！

フィーバー状態に注目

チップが優れている理由は、万鬼滅砕というヒット数が多くて非常に決めやすい覚醒必殺技を持っているところ。10,000点の勲章が大量に出現するフィーバー状態で万鬼滅砕を決めれば、一気に数十万点を稼げるのだ。しゃがみKからつないで基底ダメージ補正をかければ、小さいダメージで大量の勲章を稼げるだろう。



万鬼滅砕を決めれば勲章の嵐！スタート直後に黄色サイクバーストを決めてしゃがみKで基底ダメージ補正を。

フィーバー状態までの道のり

フィーバー状態の勲章は一つ10,000点、その1段階下の勲章は1,500点。つまりフィーバー状態へもっていくのが目標になる。勲章ゲージは基本的に技の攻撃力で決まるので、【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P（1段目）→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶γブレード→ダッシュ【近距離立ちS→➡+P（1段目）→近距離立ちS→→立ちHS】を決めると効率がいい。ポイントは与えたダメージではなく、技の基本攻撃力でゲージ上昇量が決まる点。初段はしゃがみKで基底ダメージ補正を掛け、その後は高威力の技をつなげよう。



初段で基底ダメージ補正を掛け、その後は威力の高い技へ。ダウン追い打ちも勲章をゲットするチャンス。

vs. BOSS INO



強力な覚醒必殺技と機敏な動きでかく乱してくるイノ。最初のボスとして登場する。

地上に居るとダッシュや大木をさする手で攻めてきて、空中に居れば空中限界フォルテッシモで迎撃をしてくるため、気が抜けない。特に大木をさする手をくらってしまうと、そのまま覚醒必殺技まで連続してくらいやすいので要注意。逆に、空中ガードを固めつつ跳び込めば迎撃されにくいので安全だ。しかも着地後の通常投げは非常に決まりやすく、これが攻略の糸口になるぞ。

いったん通常投げを決めたら、起き上がりに技を重ねておけばだいたいヒットする。ここで威力の高い技から比較的簡単な連続技を決めるのがポイント。長い連続技を狙っても、途中でメガロマニアを発動されると大したダメージを与えられないからだ。メガロマニアは無数の弾を発射する覚醒必殺技で、弾に一度触れてしまうと集結して一気に大ダメージを受けてしまう。絶対に無傷で切り抜けよう。



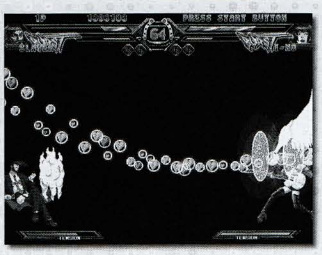
地上に居ると大木をさする手が厄介。よろけたところに覚醒必殺技で追撃してくることが多い。



ガードを固めながらもジャンプで接近し、着地で投げを狙うのが安全かつ有効な攻略法だ。

メガロマニア回避法

パターンA



水平に射出してややホップする形のこの弾道は、画面端近くまで距離を取ってしゃがんで避ける。なお、フォースロマキャンで弾道が変化した場合、ポチョムキンは移動が間に合わないので、サイクバーストかハンマーフォールブレーキで対処しよう。

パターンB



波打つこの弾道は、射出後に次第に山なりの部分が前方へ動く格好になる。山の下に入って避け、その後軌道に合わせて前進しよう。なお、最終的にイノに接近することになるが、このとき、イノに攻撃を当てるとテンションゲージをためられるぞ。

パターンC



放射状に射出するこの弾道は、イノに密着して赤い弾道表示が消えたら2段ジャンプをして避ける。2段ジャンプの入力が早過ぎると危険だ。なお、聖騎士団ソルはジャンプが低いのでタイミングがシビア。サイクバーストも視野に入れておこう。

vs. BOSS ORDER SOL



猪突猛進とはまさに彼のこと。高速ダッシュで一気に接近し、必殺技を乱発してくる。

ダッシュでの接近が非常に素早いので、けん制していないと一気に接近を許し、抑え込まれてしまう。そしてこのボスは、覚醒必殺技発動後に体力が回復する特徴を持つ。抑え込まれると勝機が遠のくので、できるだけ攻撃を当て続けるのが肝心だ。ポイントは高速のダッシュ。フォルトレスを張ってガードをするアルゴリズムが無いので、中間距離より遠ければ出す技をすべてくらってくれるのだ。

パワーアップ系の覚醒必殺技フレイムディストーションは効果持続時間が長く、移動速度上昇、チャージゲージ自動増加、テンションゲージ自動増加という素晴らしい性能を持つ。いったん使われると常にドラゴンインストール：殺界を警戒するハメになるので、一度転ばせたら起き攻めで一気に畳み掛けるのが重要だ。起き攻めには、高確率で使ってくるバックステップを狙うといいぞ。



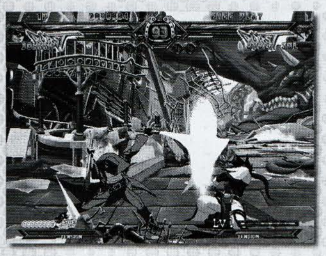
必殺技のオンパレードで攻めてくるCPU聖騎士団ソル。近寄られる前に攻撃を当てていこう。



フレイムディストーションを使った後には、ドラゴンインストール：殺界を多用してくる。

聖騎士団ソル 撃破パターン

パターンA



ダッシュしてくるところに、➡＋HSを当てる。リーチの長い➡＋HSや必殺技を持っているキャラで使える戦法だ。接近される前に攻撃すること。また、梅喧やファウストは引き戻す技の後に追撃を入れるだけで、ループさせることが可能。

パターンB



起き攻めは前方ジャンプで背後を取るといい。ボスは起き上がり時にバックステップをするので、結果的にこちらへ近寄ることになる。バックステップの着地後のスキに近距離でダウンを奪える連続技を決め、再びジャンプで背後を取れば楽勝だ。

パターンC



開幕に一撃必殺準備をして、足払いなどで強引にダウンを奪おう。後はパターンB同様に前ジャンプで背後を取り、起き上がり時のバックステップに合わせて一撃必殺技を繰り出すだけ。一撃必殺技の攻撃発生が早いキャラなら、これで瞬殺できる。

旧キャラクター変更点リスト Part3

前作からの既存キャラクターの変更点解説、その第3弾を掲載。変更点が非常に多いテスタメントやザッパ、数こそ少ないものの重要な変更が加えられたディズィーやロボカイなどはこちら。使用キャラの変更個所はチェックしておこう！

テスタメント

基本性能：空中ガードのグラフィックが修正

空中投げ：成立後に追撃が入るように

立ちP：上部のやられ判定が縮小

ダスト：空中カウンターヒット時、ダウン復帰不可能に

しゃがみHS：無敵時間7～12F目→6～12F目

ジャンプHS：持続2F→5F／硬直18F→15F／後半の攻撃判定が下に拡大

➡＋P：発生15F→17F／攻撃判定が横に拡大

➡＋K：発生7F→8F／硬直20F→23F／ガードバランス減少値7→10／立ちHSへのガトリング追加／攻撃判定とやられ判定が上に拡大／前進するように

地上グレイヴディガー：攻撃力45→40／着地硬直5F→9F／ヒット時の相手の浮きが減少

空中グレイヴディガー：攻撃力40→36／着地硬直5F→9F／ヒット時の相手の浮きが減少

各種ファントムソウル：ヒット時のテンションゲージ増加量1.2→4.8／マーキング中に出せるように（その際、マーキングは解除）／画面内の弾が消える前に2発目を出せるように（その際、1発目は消滅）

Kファントムソウル：持続100F→150F／ヒット時のマーキング時間720F→1440F

カラス水平突進：移動速度が上昇／相手が高い位置に居る場合、ホーミングするように

HITOMI：ガード時の攻撃レベル3→1／ヒット時のテンションゲージ増加量1.2→4.8／設置の成立タイミング23F目→26F目／半キャラ分ほど前に設置するように／木の攻撃判定発生前に本体が攻撃をくらうと、木が消滅するように

ゼイネスト：ガードバランス減少値12→15／ヒット時のテンションゲージ増加量1.2→4.8／マスターオブパペットヒット時のわら人形を一つ消費し、強化版を出せるように

ウォレント：当て身受付時間5～19F目→4～19F目／ヒット時のテンションゲージ増加量7.2→9.6

ナイトメアサーキュラー：攻撃判定が後方に拡大

マスターオブパペット：2ヒット技に／攻撃力60→30＋30／攻撃レベル5→1、5／1段目ヒット時、よろけ効果が追加／基底ダメージ補正90%が追加／フォースロマキャン受け付け時間11～13F目→17～21F目／リーチが長く

ディズィー

基本性能：吹っ飛び中のやられ判定が縮小／防御力（ダメージ係数）1.13→1.31

通常投げ：攻撃力60→50

空中投げ：強制基底ダメージ補正50%が追加

足払い：攻撃力38→46／硬直33F→31F／キャンセルが不可能に

ジャンプP：基底ダメージ補正90%が追加

はじめはただの明かりだったんです：持続46F→49F／フォースロマキャン対応技に（27～29F目）／➡⬇⬊＋S版が追加

よく話し相手になってくれます：本体が攻撃をくらうと消えるように

木の実をとる時に使ってたんです：ボタン押しっぱなしで100Fまで停滞するように／通常投げやネクロ怒った場合が成立した瞬間に弾が消えるように

S独りにしてください：新軌道の追加

魚を捕る時に使ってたんです：強制基底ダメージ補正85%が追加／ヒット時の横方向への吹っ飛びが大きく／カウンターヒット時、高く浮くように

スレイヤー

基本性能：ダッシュの消えている間にジャンプすると勢いが残るように／バックステップ中のジャンプで残る最大無敵時間12F→7F／空中ダッシュ全体24F→16F／空中バックステップ全体10F→6F

遠距離立ちS：硬直7F→9F

しゃがみHS：硬直27F→22F／カウンターヒット時、相手の浮きが高くなり引き寄せるように

足払い：移動距離が半分程度に／持続21F→14F／ガード時攻撃レベル5→3

ジャンプD：硬直18F→19F／ダウン復帰不能時間26F→10F／横方向への吹っ飛びが大きく

➡＋K：発生16F→20F／硬直3F→1F／着地硬直4F→3F

➡＋K（フェイント）：全体25F→26F／着地硬直4F→3F

➡＋HS：ダウン復帰不能時間32F→25F／フォースロマキャン対応技に（15～16F目）

血を吸う宇宙：基底ダメージ補正75%→60%／気絶値1.5倍→1倍／最大よろけ時間47F→40F／空振り時のスキ18F→28F／画面端時、ヒット数に応じて間合いが離れるように

アンダートウ：ガード可能に／攻撃レベル3→5／硬直30F→13F／4F～31F目は打撃技を受けても1発分耐えられるように／カウンターヒット時、地面バウンド効果が追加

マッパフェイント：新規追加（⬇⬊➡＋PorK押しっぱなし）

パイルバンカー：気絶値1.5倍→0／追加入力からの発生4F→3F

クロスワイズヒール：攻撃力27＋32→23＋27／2段目に強制基底ダメージ補正70%が追加

アンダープレッシャー：硬直13F→15F

デッド オン タイム：フォースロマキャン対応技に（26～27F目）

直下型ダンディー：発生10＋3F→7＋2F／最大よろけ時間36F→41F／暗転前にほんの少し上昇するように／空中ヒット時、ダウンが確定するように

イノ

基本性能：ダッシュの着地に勢いが残るように／ダッシュ中にジャンプや空中ダッシュが可能に／ダッシュのテンション増加量15→18／しゃがみのけぞりのやられ判定が拡大

通常投げ：フォースロマキャン対応技に（ダメージを与えてから18～19F目）／基底ダメージ補正40%が追加

遠距離立ちS：2ヒット技になり、各種性能が変化／空中ガード可能に／カウンターヒット時、壁バウンド効果が追加

ダスト：硬直9F→7F

しゃがみS：硬直17F→23F／前進距離が長く

ジャンプHS：発生14F→12F／攻撃力46→35／ダウン復帰不能時間14F→21F／ヒット時の吹っ飛びが横方向に

➡＋HS：1段目の攻撃判定が消失／連打キャンセルで立ちKを出せるように

ケミカル愛情（横）：攻撃力50→45／ダウン復帰不能時間が減少（20Fに）／後方に攻撃判定が追加

ケミカル愛情（縦）：新規追加（➡⬊⬇⬋⬅➡＋S・空中可）

P狂言実行：ダウン復帰不能時間26F→36F／空振り時の着地硬直8F→15F／攻撃発生直後の1Fのみ、前方至近距離の攻撃判定が追加／ヒット時、ダウン効果が消失／当てた後、後方に跳ねるように／跳ね返り中は6F目以降必殺技や空中ダッシュに派生可能／ため時の移動方向が縦方向に変化／突進角度が若干緩やかに

K狂言実行：攻撃力44→50／着地硬直11F→12F／ヒット効果がたたき付けに／カウンターヒット時の効果が地面バウンドに／突進角度が上昇

S狂言実行：攻撃力44→50／着地硬直13F→14F／ヒット効果がたたき付けに／カウンターヒット時の効果が地面バウンドに／突進角度が上昇

HS狂言実行：着地硬直8F→10F

ブリジット

基本性能：立ちPを利用した無敵化現象が消失

しゃがみD：発生直後の攻撃判定が手前に拡大

ジャンプS：攻撃力32→26

ジャンプ中⬇＋S：攻撃力35→28／めくりの攻撃判定が縮小

ジャンプD：着地硬直6F→4F／相手を引き寄せるように／ヒット時、相手が浮くように

➡＋P：基底ダメージ補正90%が追加

➡＋K：1段目の攻撃判定が消失／発生17→23／攻撃レベル3→4／攻撃力20×2→40／基底ダメージ補正70%が追加

各種YOYO配置：ジャンプ予備動作中に出せるように／早めにレバーを離してもその方向へ飛ぶように

YOYO配置（地上・前方）：全体22F→27F

地上（地上・斜め前）：全体22F→23F

YOYO配置（地上・斜め後ろ）：YOYOが曲線を描きながら前方へ移動するように

YOYO配置（地上・後方）：YOYOが地面を進んでいくように

空中YOYO配置：全方向硬直＋3F

YOYO引き戻し（地上）：発生11F→12F／全体18F→20F／ヒット時のテンションゲージ増加量2.4→4.8／ボタン押しっぱなしで100Fまで停滞するように

YOYO引き戻し（地上）：発生13F→14F／全体20F→22F／ヒット時のテンションゲージ増加量2.4→4.8／ボタン押しっぱなしで100Fまで停滞するように

ロジャーラッシュ：全体32F→40F／最大攻撃回数20→7／最大ヒット数5→3

ロジャーハグ：発生31F→35F／全体39F→40F

ロジャーゲット：新規追加（YOYO配置後に⬅⬇⬋＋HS・空中可）

メンテナンス中の悲劇：発生1＋7F→3＋0F／無敵時間1～2F目→1～暗転中まで／空中ガードが不可能に

ザッパ

基本性能：ハイジャンプの軌道が高く

●無憑依

立ちHS：フォースロマキャン対応技に（40～41F目）

ダスト：発生23F→21F

ジャンプD：攻撃力40→44

●犬憑依

犬：一定時間命令が無いとスリープモードへ移行するように／スリープモードから犬攻撃に移行する場合、寝起きモーション30Fが入るように

犬攻撃（ニュートラル）：持続6F→8F／硬直31F→36F／画面端の相手に当てた場合、ヒットバックが発生するように

犬攻撃（➡）：発生13F→17F／ヒット時の着地硬直が大きく（＋4F）／移動速度が上昇／跳ね返りが大きく

犬攻撃（⬅）：跳ね返りが大きく

犬攻撃（⬇）：画面端の相手に当てた場合、ヒットバックが発生するように

●剣憑依

近距離立ちS：ジャンプキャンセルが可能に

遠距離立ちS：空中ガードが可能に／ジャンプキャンセル可能に

立ちHS：空中ガードが可能に／リーチと剣の移動速度が上昇

しゃがみS：リーチと剣の移動速度が上昇

しゃがみHS：硬直12F→9F／射出角度が緩やかに／リーチと剣の移動速度が上昇／2ヒット技に／攻撃力40→30×2／空中ガードが可能に／ジャンプキャンセルが可能に

ジャンプS（剣）：硬化23F→18F／剣の移動速度が上昇／剣の移動方向がやや上に／ジャンプキャンセルが可能に

ジャンプHS：剣の射出がやや横方向に／剣の移動速度が低下／フォースロマキャン対応技に（15～17F目）

➡＋HS：中段（～上段）＋下段の2ヒット技に／攻撃力32→29＋15／攻撃レベル5→4（中、上段）、2（下段）／持続20F→24、6F／硬直12F→2F／前半部分は空中ガードが可能に

痛そう、っていうか痛い：技後の剣の位置が遠くに

●幽霊憑依

➡＋HS以外の各種幽霊通常技：技後に同じボタンを押すと、2～3匹目の幽霊が追加攻撃を行なうように

近距離立ちS：硬直19F→12F

遠距離立ちS：硬直17F→7F

立ちHS：硬直21F→13F

しゃがみS：硬直16F→6F／連打キャンセルで再度しゃがみSを出せないように

しゃがみHS：硬直15F→11F／幽霊が爆発して消えている時間75F→90F

ジャンプHS：幽霊が爆発して消えている時間75F→90F

➡＋HS：発生14F→16F

そのまま帰ってこないで下さい：不幸モードの持続時間360F→480F／射出後に停滞している幽霊は、自力で回収できるまで100Fかかるように／K版とD版が追加

●ラオウ憑依

立ちHS：発生16F→13F

しゃがみS：硬直21F→9F

ダークネスアンセム：ヒット数3＋2→2＋1／攻撃力28×3＋35×2→30×2＋50／発生29F→25F／弾の速度が上昇

ロボカイ

基本性能：攻撃をガードすると温度が上昇するように

立ちP：硬直4F→3F

近距離立ちS：発生7F→9F

遠距離立ちS：発生9F→11F／硬直19F→20F

立ちHS：発生4F→5F／攻撃力51→41

しゃがみS：立ちHSの受け付けタイミングが2F早く

ジャンプHS：攻撃位置が上に／根元の攻撃判定が追加

➡＋HS：Lv2発生16F→19F／Lv3発生16F→22F／フォースロマキャン対応技に（煙を吐いた直後の2F間）

座談カイ：電力ゲージ回復フィールドの発生28F→38F／発生位置が少し前方に

時間差起き上がり：相手のテンションゲージが5%増加、自分のテンションゲージが5%減少するように

カイ電波：基底ダメージ補正50%が追加

カイ現象：Lv2着地硬直3F→6F／Lv3着地硬直2F→3F

カイ幕ホームラン：対打撃無敵時間が消失／フォースロマキャン対応技に（跳ね返り時の2F間）／自動的にジャンプ属性が付加されるように

町内カイばーげん：全Lv硬直が減少（－2F）／本体が攻撃をくらうと弾が消えるように

喰らっとくカイ?：ガードバランスが上昇しないように／Lv3は本体が攻撃をくらうと弾が消えるように

痛カイ撃：発生19F→13F／ヒット時の相手の浮きが低く

限カイらばーず：終了時の電撃で電力ゲージが増加するように

駄目な奴は何をやっても駄目：発生11＋5F→2＋2F／無敵時間3～14F目→2F目／攻撃力10×18＋50→6×n／ボタン連打で連打が持続するように／連打中は温度が上昇し続けるように／最後の頭突きが追加入力式に（追加頭突き）

追加頭突き：新規追加（駄目な奴は何をやっても駄目中に⬇⬊➡＋S）

MATERIALS



ALL ARTS LIST

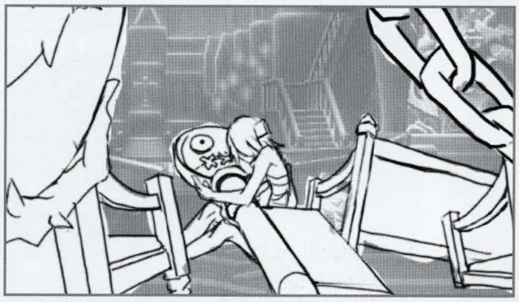
SYSTEM DATA

設定原画集

オープニングムービー絵コンテ

まずはオープニングデモ、本作で新たに挿入された新キャラ登場シーンの絵コンテを紹介しよう。バトルでは見られない、A.B.Aの憖いに満ちた表情が何とも印象的だ。





束縛を象徴する鎖からティルトダウン。ぽつんとたたずむA.B.A。



ふと顔を上げる。顔・視線の動きが矢印で指定されている。





前髪の間に見え隠れする表情が何ともいえず複雑。







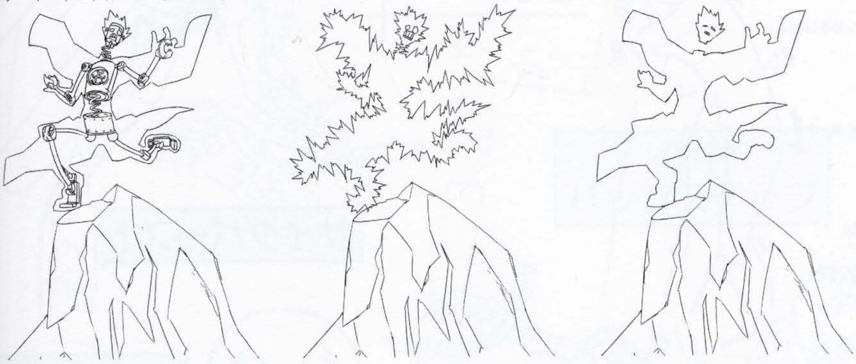
A.B.Aの顔に思いっきり近付くカメラ視点。そこからさらに……。





背後のパラケルスにズームイン。やはり逃げたいのか!?





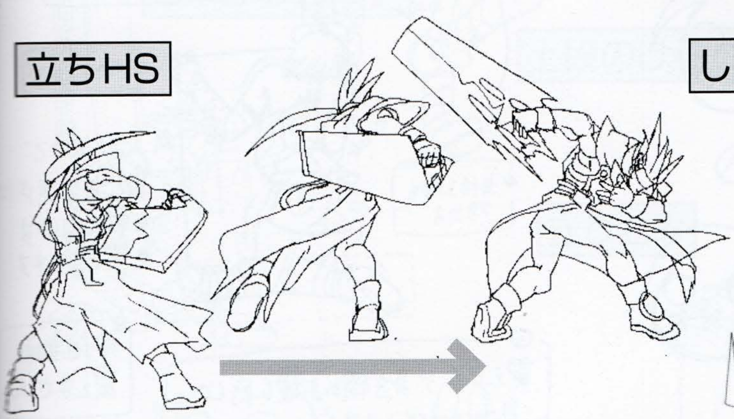
ロボカイ

こちらはロボカイ登場シーンの原画カット。風にたなびくマントがなかなかにキマっている。落雷後に首が外れているとは……普通に見ていてはあまり気付かないだろう。

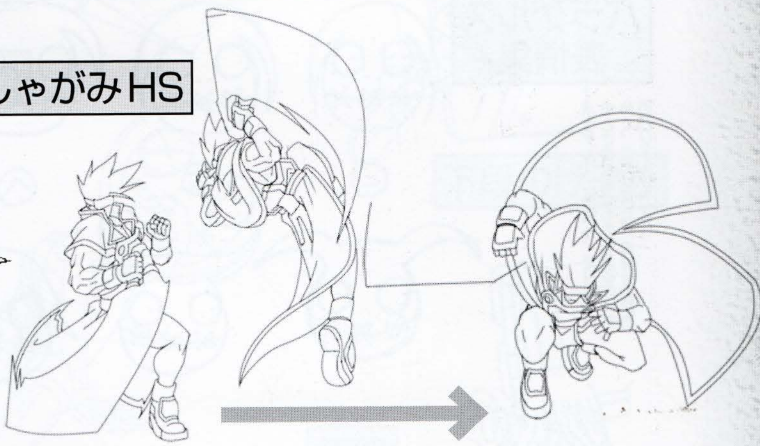
聖騎士団ソル＆ソル原画

力強い技群が印象的な聖騎士団ソル。重心移動の表現や力の込め具合が、このキャラならではの力感を生み出す。一方のソル＝バッドガイは、躍動感あふれる新技の原画だ。

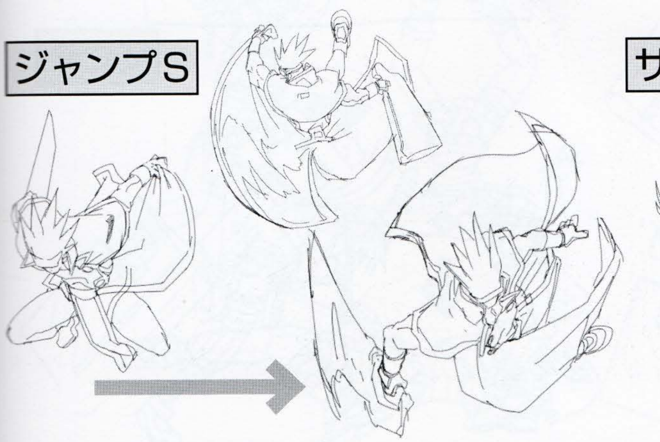
立ちHS



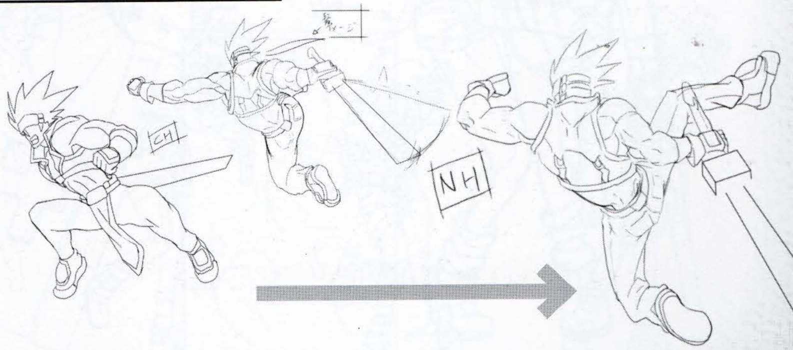
しゃがみHS



ジャンプS



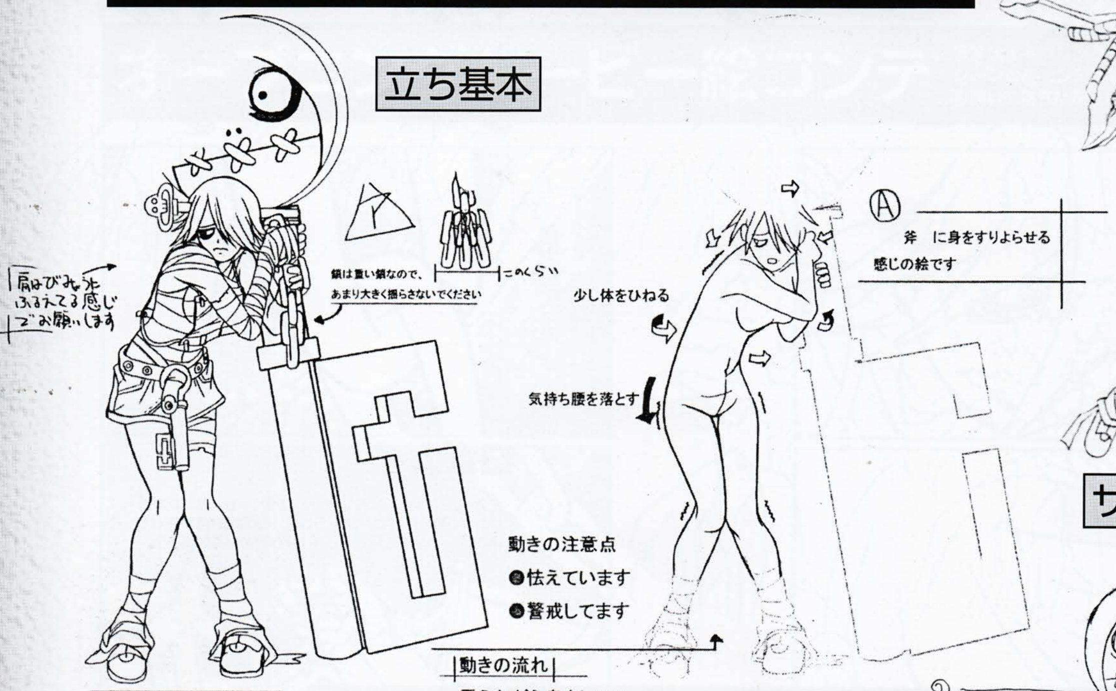
サイドワインダー

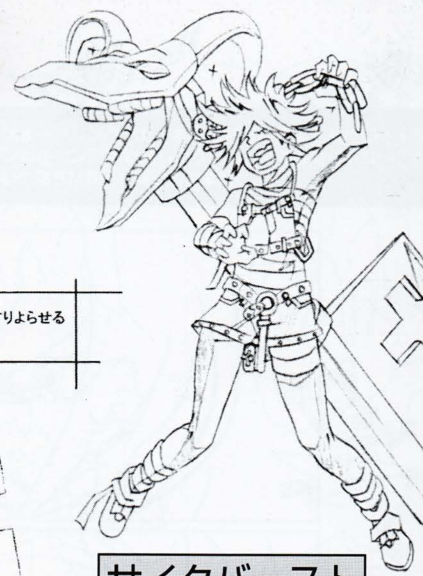


A.B.A原画集

今回は膨大な数のA.B.A原画を一挙に公開しよう。おどおどしているようで、時にダイナミックな動きを披露する技の数々を、じっくりと確認してみてほしい。

立ち基本

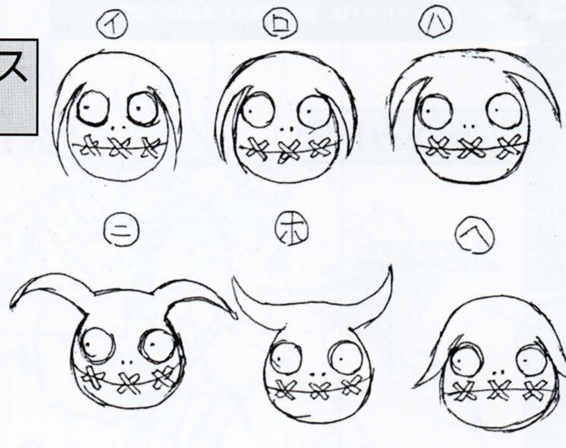




サイクバースト

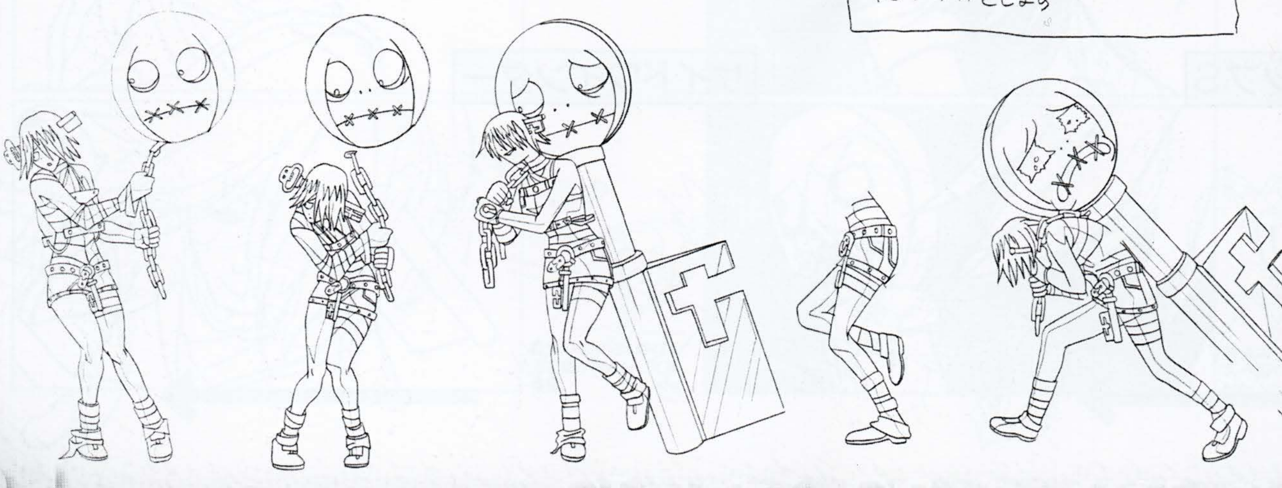
パラケルス表情集

パラケルスの表情も、注目しているとさまざまなものがあるのに気付く。これは耳(?)の部分の動きのバリエーションだ。



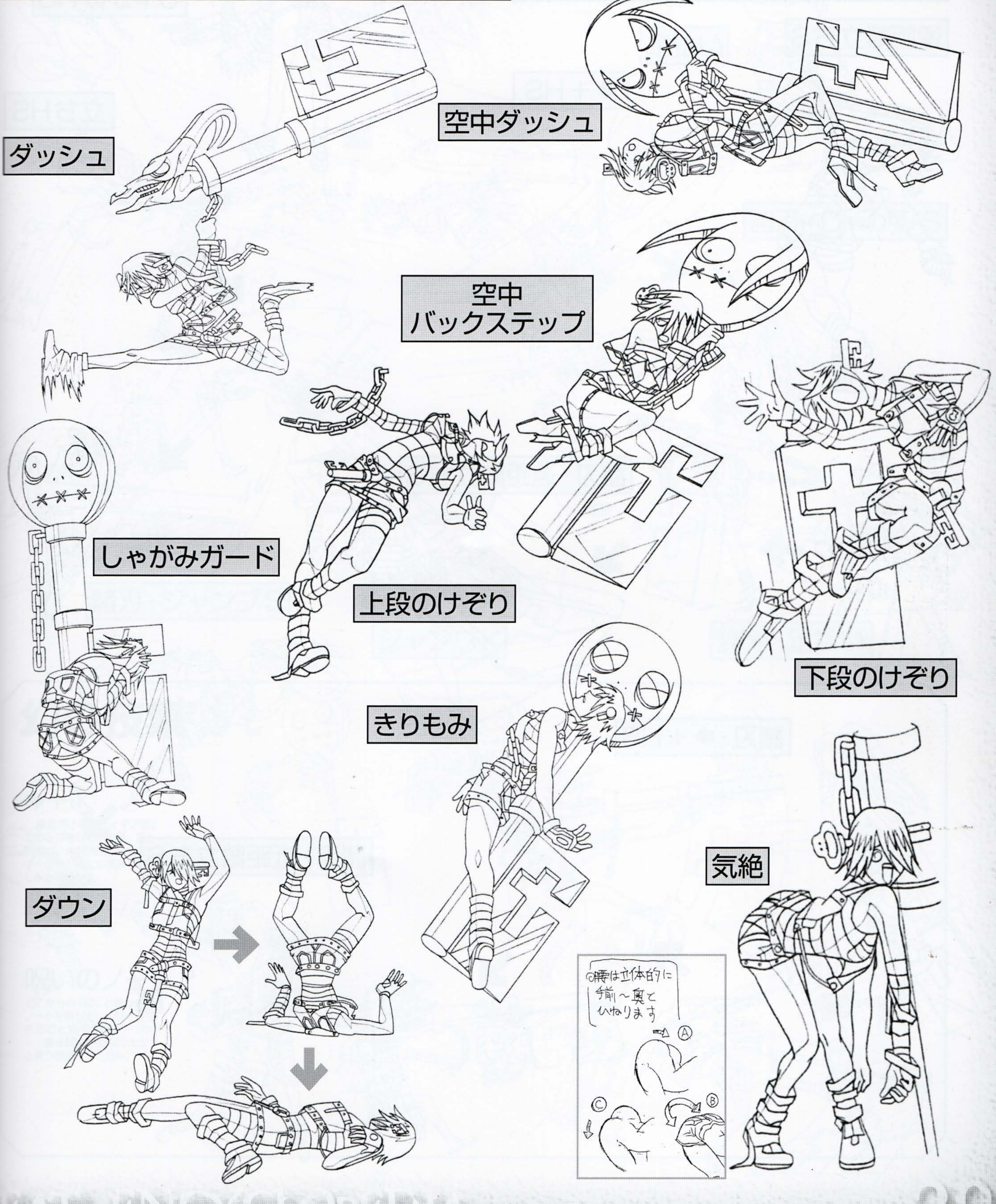
しゃがみ基本





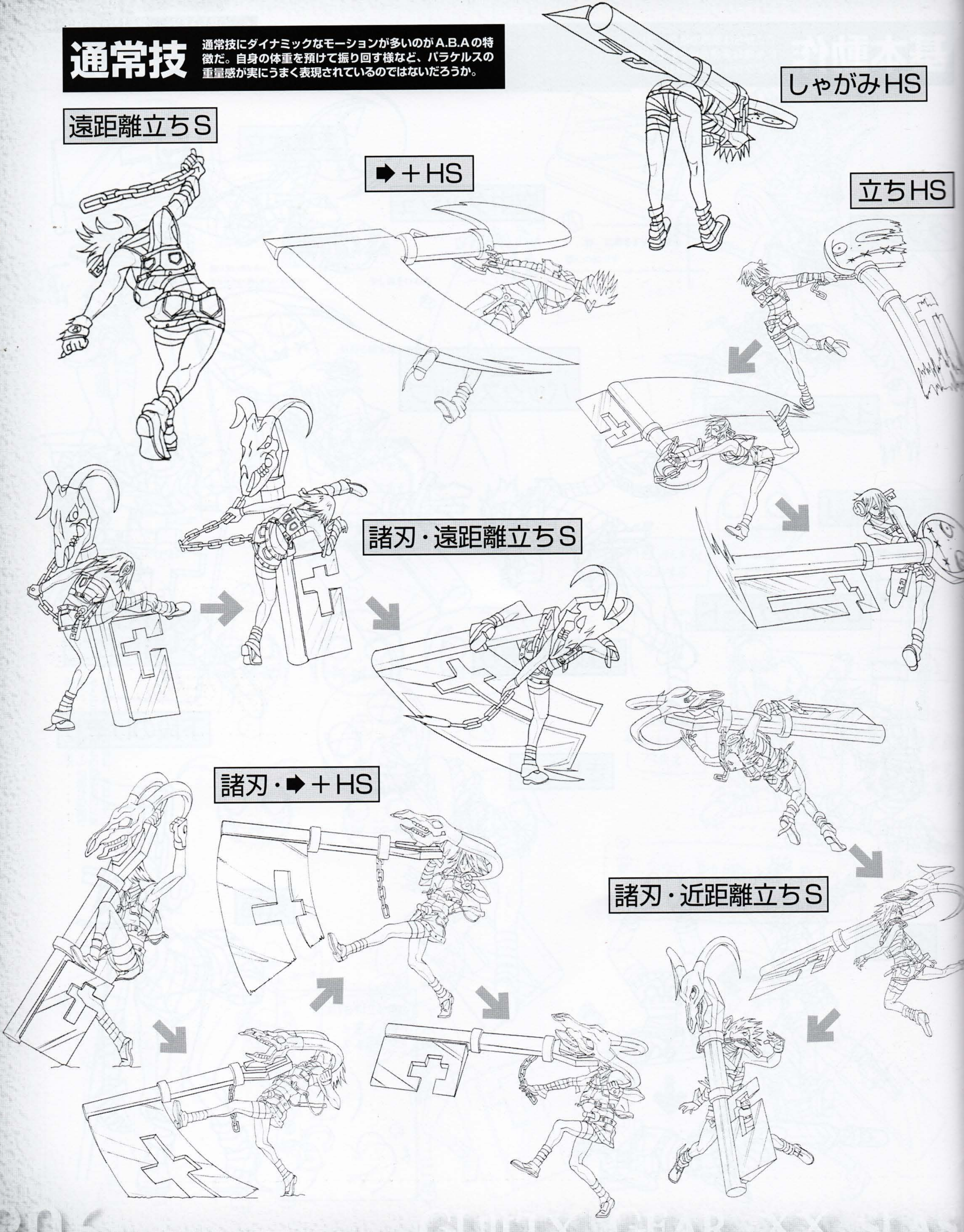
基本動作

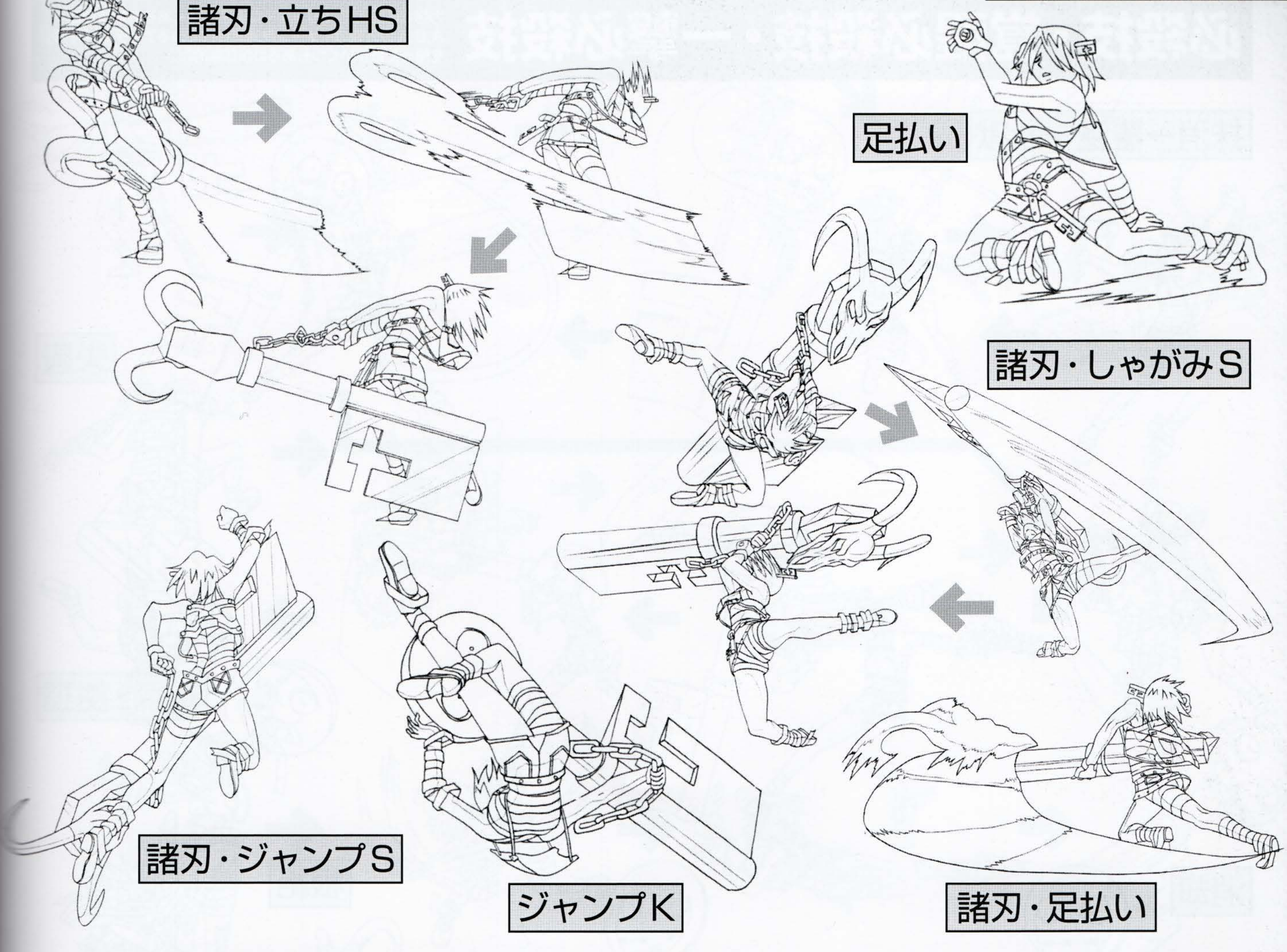
ここからは原画の紹介。プレイ中では気付かないような、実に多様な表情が描かれていることを確認できる。パラケルスのアクションにも注目していただきたい。



通常技

通常技にダイナミックなモーションが多いのがA.B.Aの特徴だ。自身の体重を預けて振り回す様など、パラケルスの重量感が実にうまく表現されているのではないだろうか。





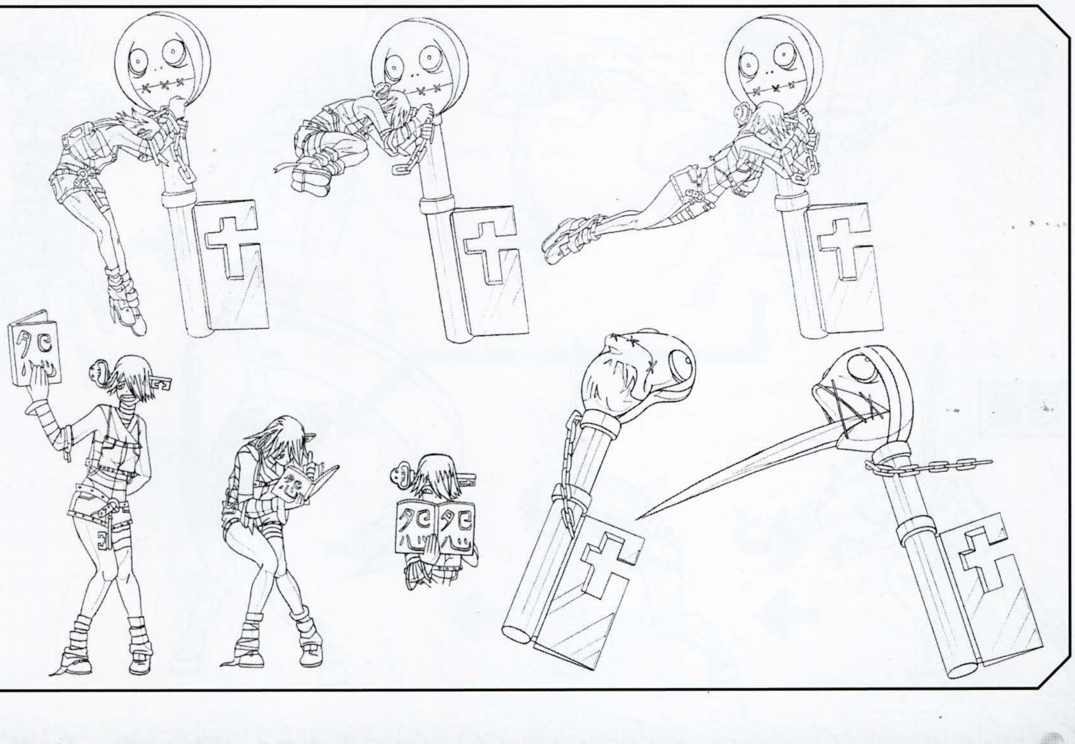
幻の技集

➡＋Ⓚ

家庭用『ギルティギア鶏』でのみ存在していた技。見た目通り、中段判定であった。アーケード版にも実装してほしかった技か？

呪いのノート？

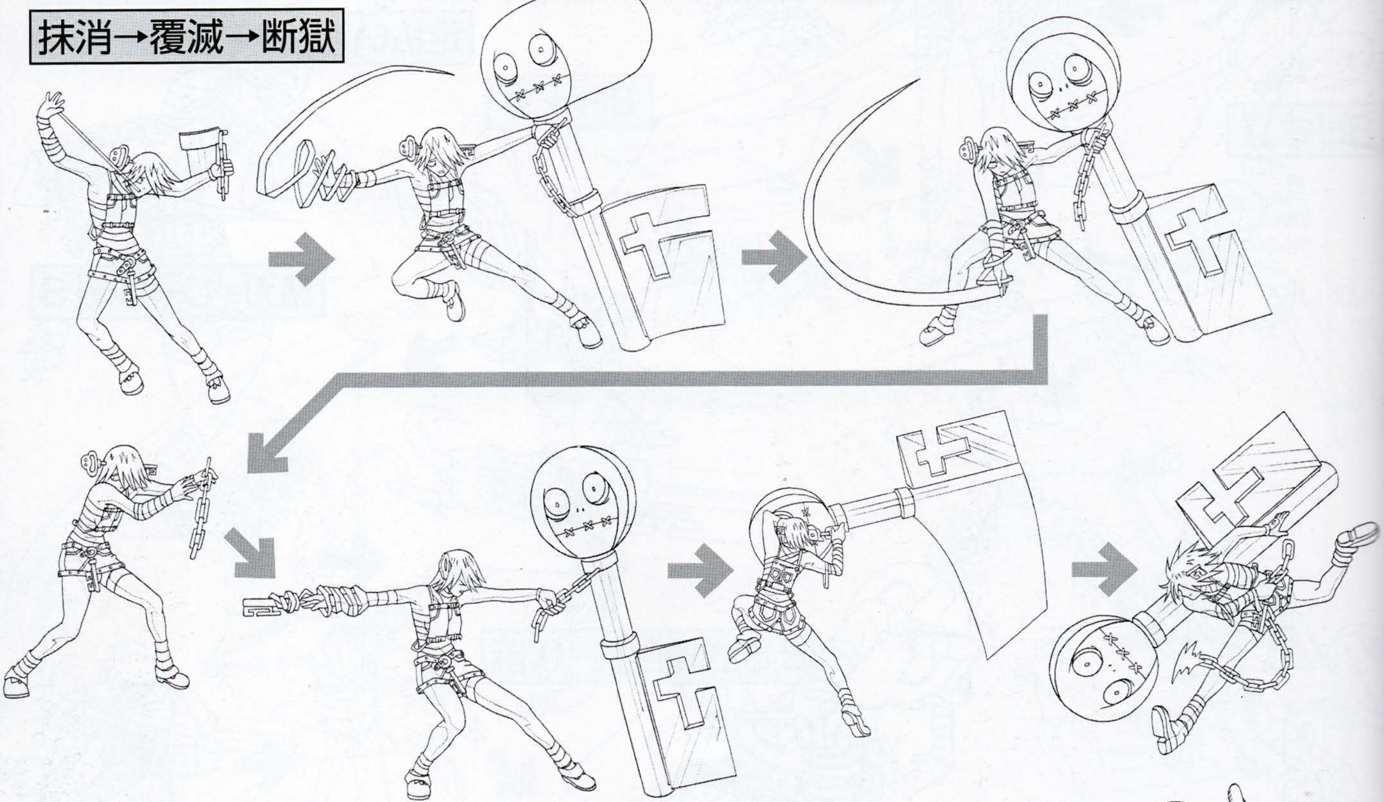
どこからか「怨」と書かれたノートを取り出し、何やら書き込むと相手にダメージが……書き終えた後の「ニヒヒ」と笑う表情がコミカル。



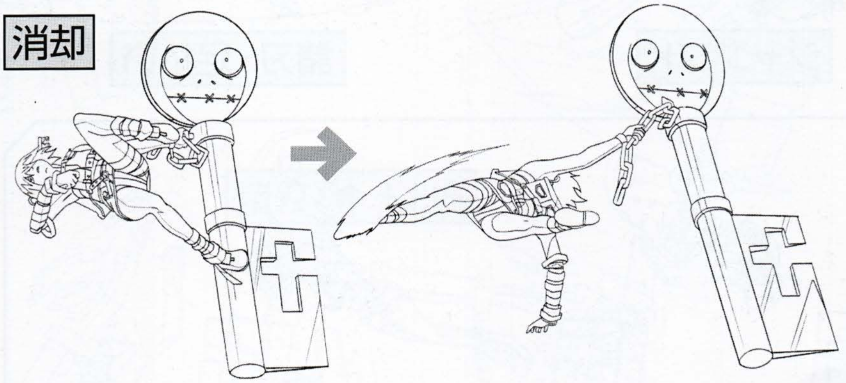
必殺技・覚醒必殺技・一撃必殺技

力強さに加えて、トリッキーな要素も多くある必殺技の数々。A.B.Aの外観のイメージを決定付けているアイテム、「包帯」を使った技がいくつもあるのが印象的だ。

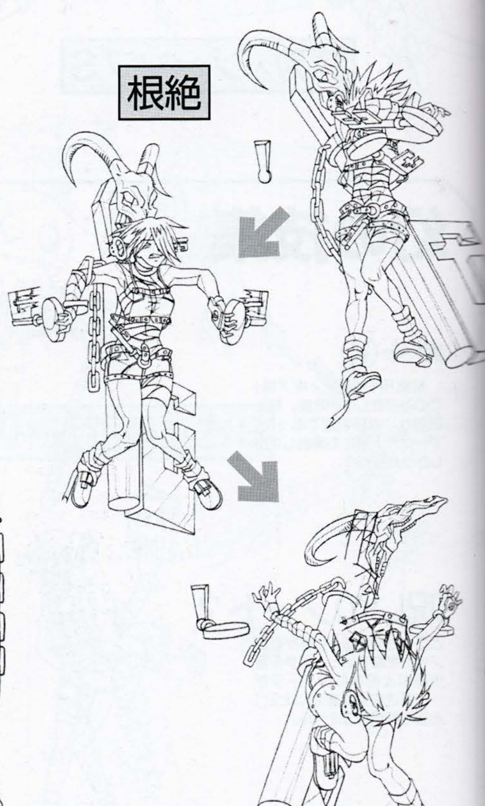
抹消→覆滅→断獄



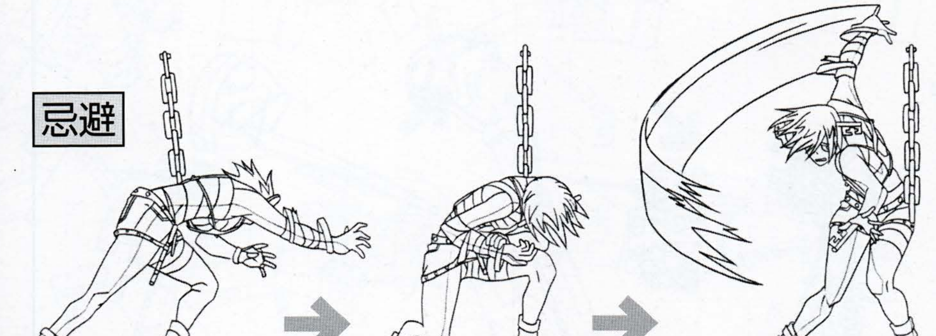
消却



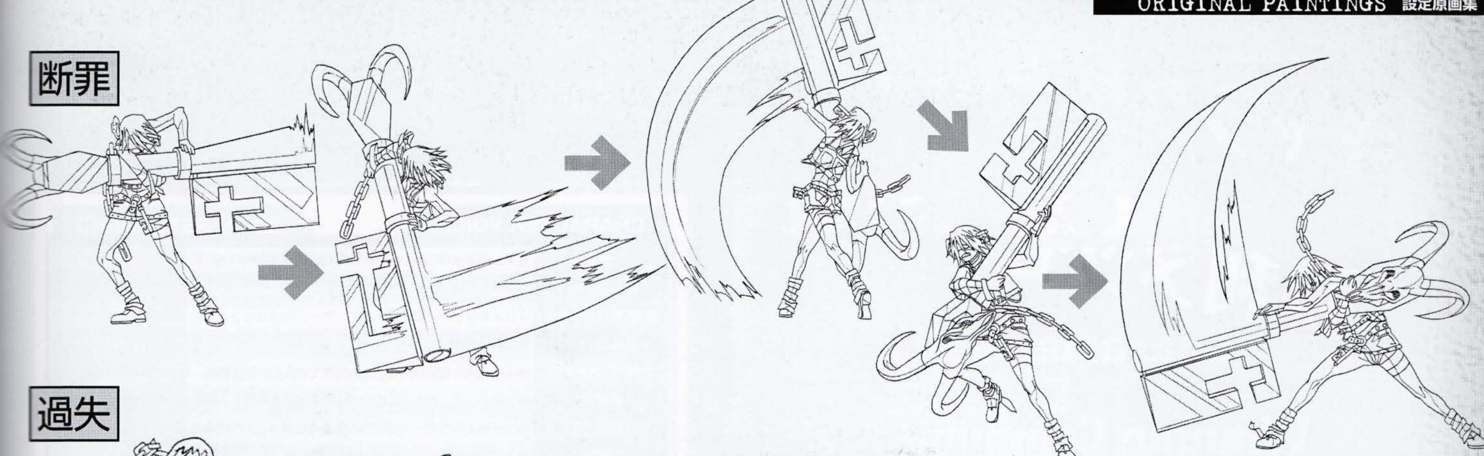
根絶



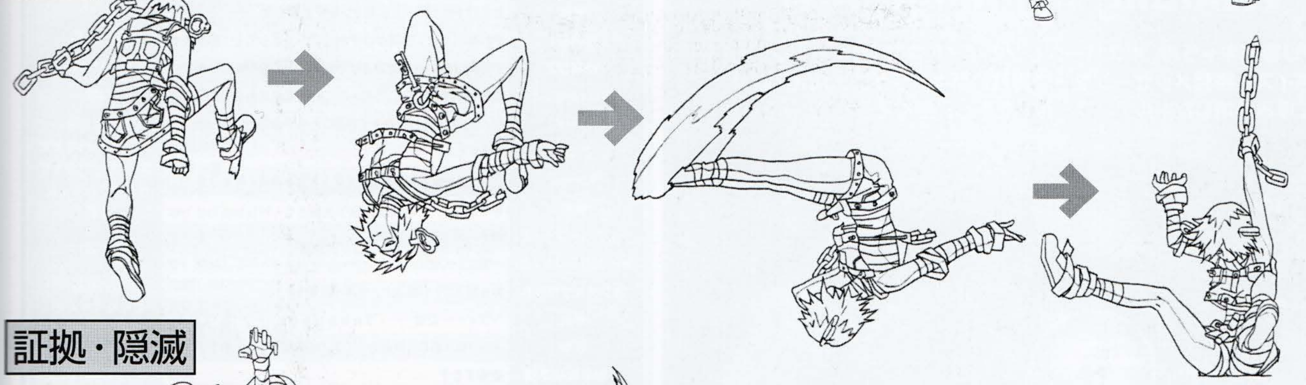
忌避



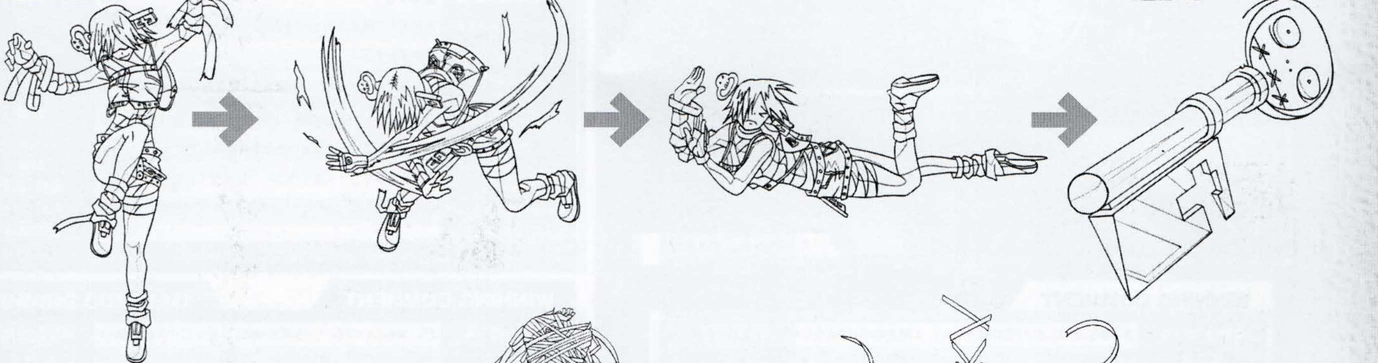
断罪



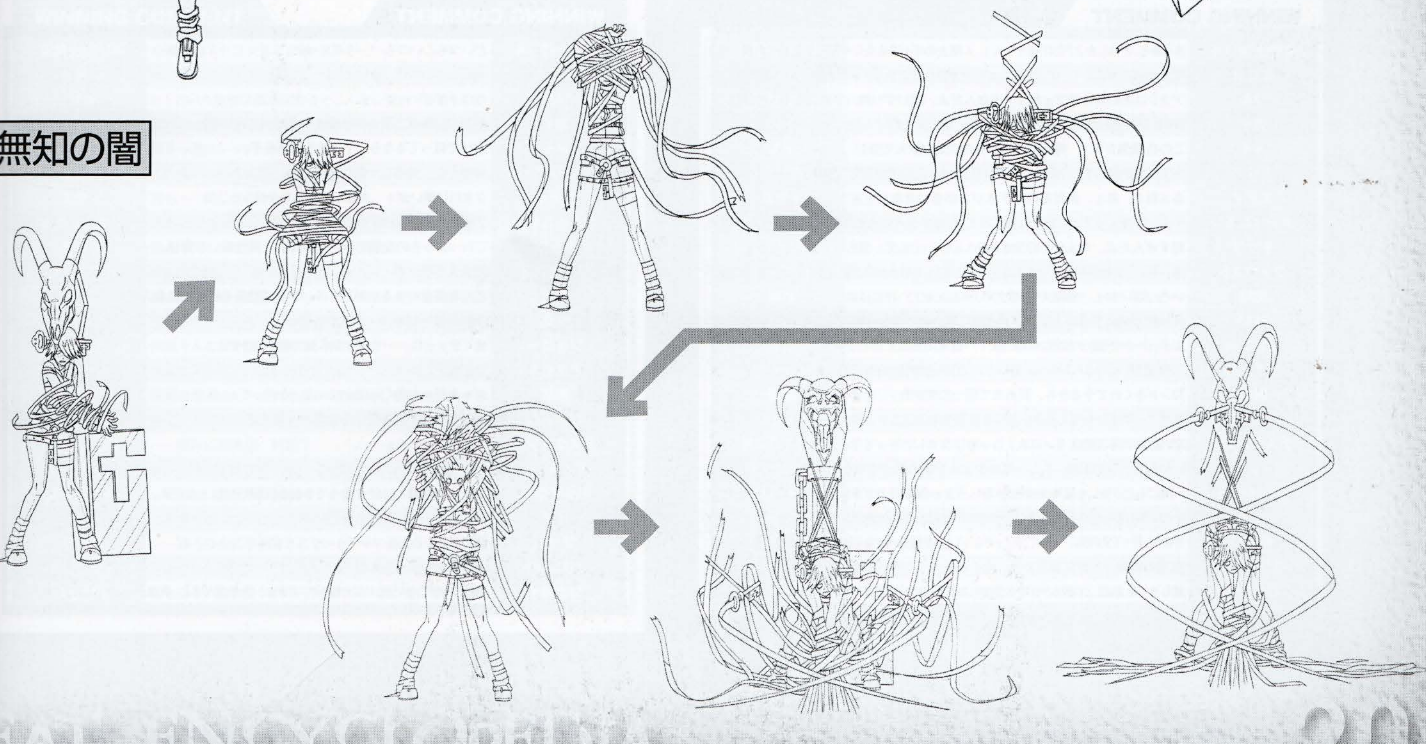
過失



証拠・隠滅



無知の闇



キャラクターボイス & 勝利メッセージ集

Character Voice & Winning Comment List

CPU専用キャラの、ボスバージョンのイノを含む、全キャラクターのボイスと勝利メッセージを一挙掲載。新キャラが二人増えて、さらに厚みを増したギルティワールドを楽しみ尽くそう！





I-NO (BOSS Ver)

イノ

CV：井上 喜久子



WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	あらあら、どうしたよ「化け物ちゃん」。人間止めてもあんたじゃ祭りを止められ無いよ!!
A.B.A	連れ合いだってぇ？　デカくてなかなか立派なオモチャじゃねえか。いい趣味だな！
ソル	アタシはあの男とのフェルマータなんだよ。這いずり回って絶望しな！　はは！
カイ	抜き身のモン振りかざして、女を襲うってか？　大したケダモノっぷりじゃねぇか、坊ちゃんよぉ。
メイ	この色餓鬼がぁ！　帰ってパパのミルクでも飲んでな！
ミリア	ちょこまか動いてりゃ釣れると思ったかよ、この売れ残りが！
エディ	あぁ臭ぇ、臭ぇ。泥野郎には下水がお似合いだな！
ポチョムキン	デカくて硬ぇってとこまでは悪くねぇが、遅すぎんのも最悪なんだよ肉ダルマが！
チップ	軽すぎんだよ、なんだその突きは？　ひょっとして、焦らしてるつもりか？
ファウスト	悪ぃ悪ぃ、刃物が好きだったよな？　切り刻んでやるから、這いつくばって哀願しな！
梅喧	いろっぽいねぇ、出血大サービスじゃねぇか！　げははは！
紗夢	拳法だか何だが知らねぇが、そんなに拳がいいなら一発ぶちこんでやろうかぁ？
ジョニー	エテュードで逝ってんじゃねーよ！　満足できねぇだろうが!!
アクセル	出来損ないのシンコペーションが！　もっと無様な面しろよ。
闇慈	ロンドをくれてやるから、死ぬまで回ってやがれ。
ヴェノム	あは！　やるじゃねぇかトレモロを体現するとはよ！　ひーひひ！
テスタメント	なんだぁ？　そのエモノは！　こっちはタクトでやってりゃよかったか？
ディズィー	いいねぇ、その羽根。むしって焼いたら手羽の味がするかい？
スレイヤー	人間にも化け物にも肩持つわけじゃない、テメェはコウモリがお似合いだよ、は！　傑作だ!!
イノ	いつの時代もカバーよりオリジナルの方が魅力的なものよ？
ザッパ	背骨へし折って犬の餌に……って、テメェでなってりゃ世話ねぇな。なんかノクターンが浮かんできたぜ。
ブリジット	餓鬼の悲鳴って奴は最高だな、疼くぜぇ……。もっと啼いてくれよ。
ロボカイ	壊しゃしねぇよ。これからテメェの生まれた不幸について語ってやらなきゃなんねぇからな。

ORDER-SOL

聖騎士団ソル

CV：石渡 太輔



CHARACTER VOICE

登場	さて、始めるか／めんどくせぇ～／まったくむかつくぜ
登場（対カイ）	目障りな小僧だ、ツブすぞ？
登場（対スレイヤー）	ジジィがはしゃいでんじゃねぇ
登場（対イノ）	気に障る女だ
登場（対ボスソル）	消えろ、消し炭にするぞ……／何だてめえ？／やれやれ、もう一戦か……
挑発01	かったりぃな、遊んでんのか？／つきあいきれねぇ／なめてんのか？　お前？
挑発02	暇じゃねぇんだぞ……？／やる気あんのか？／それが本気か？
敬意	やるじゃねぇか／上出来だ／まずまずだな
勝利01	やれやれだぜ／手間かけやがって、うざってぇ／邪魔くせえ
勝利02	手の内は終いか／退屈させやがる……／もう終わりか？
勝利（対ボス）	期待外れもいいところだ／ここで燃え尽きちまいな／二度と現れるな
ガード	む／ち／く／終わりか？／どうした？／おいおい
よろけ	くそ！
ダメージ	う／ちぃ／ぬ／くっ／おぁ／うぅ／うぉおあ／おぉうあ／ぐぉお
気絶	ちぃっ……
サイクバースト（青）	調子に乗りやがって
サイクバースト（黄）	一気にいくぜ
カンチョウやられ	おぉおう!?／ぐほぉ！／マズイだろ！
死亡	ヘヴィ……だぜ……／うぉぉぉぉぉぉぉ……／ついてねぇ……
攻撃	ふっ／は／おら／おおお／てあ／はあ！／でぇぇあ！／いただき！／おりゃあ！
一撃必殺技準備	後悔するぞ
ブロックヘッドバスター	うぜえ！／燃えろ!!／じゃまだ！
ガンブレイズ	ガンブレイズ！
シュトルムヴァイパー	シュトルムヴァイパー!!／落ちろ！／目障りだ！
ロックイット	ロックイット!!／黙ってろ／どけ！
チャージ	めんどくせぇ……／うぉ～～／ちまちましやがって
タイランレイブVer.Ω	タイランレイブ！／タイラン……レイブ！／タイ……ラン……レイブ！
サーベイジファング	サーベイジファング！
ドラゴンインストール：殺界	ドラゴンインストール！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	どいつもこいつも……うぜぇ……。
A.B.A	ホムンクルスか、珍しいな。
ソル	ヘヴィだぜ……。
カイ	手前のお守も出来ない小僧がいきがってんじゃねぇよ、団長さんよ。
メイ	遊びで戦ってるなら、そろそろ潮時だぞ。
ミリア	無理だな、貴様じゃ俺は倒せない。
エディ	クタバリ損いが！　火葬してやろうか!?
ポチョムキン	デカイのがトロトロウゼェんだよ。
チップ	これっぽっちの攻撃で倒れるのか？　根性無いな貴様。
ファウスト	何考えてやがる……。
梅喧	どんな信念があるか知らんが、手加減出来るほど俺はお人好しじゃ無いぞ。
紗夢	手癖の悪い奴だ……やれやれだぜ。
ジョニー	全くテメェは……ちっとは本気で戦いやがれ。
アクセル	またテメェか……。
闇慈	ぎゃあぎゃあ喚くんじゃね～よ、うざってぇ
ヴェノム	御託ばっかで五月蝿いな貴様……焼くぞ。
テスタメント	なんだ！　テメェ……。
ディズィー	……失せろ……。
スレイヤー	ジジィの暇潰しに付き合ってられる程暇じゃねぇんだよ。
イノ	テメェ……消し炭にするぞ……。
ザッパ	関わりたくねぇなマジで……。
ブリジット	ガキが……引っ込んでろ。
ロボカイ	機械の分際で中々面白いじゃね～か、だがな、テメェ見てると、何故かとにかくムカツクんだよ！

A.B.A



A.B.A

CV：滝本 みか（A.B.A）
森 利道（パラケルス）

CHARACTER VOICE

登場	鬼にノベボウ／二階から目クソ……／猫にギャバン
挑発	安逸をむさぼる俗人のクセに……／享楽におぼれた唯物のクセに……／人三化七のクセに……
敬意	アタシの随想録に刻んであげる……／よしんば惜別の情だとして……／君が鍵なら仲よくなれたのに……
勝利01	君の存在が非合法だ……／寝汗にまみれて風邪をひけ……／一意専心の乙女は花嵐……
勝利02	一罰百戒が信条なの……／斬死するまで獣行を暴露してやるわ……／哲理を知らない蛮人だからよ……
ガード	うっ／んっ／何で……？／やめれ……／暴力だ……／守ってくれるの？／イジメだ……／ご、ごめんなさい……／厄日だ……
よろけ	血液が足りない……／げほっげほっ／やぁぁわぁぁぁ
ダメージ	いっ／くっ／わ／痛い／ひいいぃ／あう／も、弄ばれる……／人権侵害……／傷害罪だ……
前のめりダウン	ヘキっ！／ムフォア！／セシボン！
気絶	独りは…いやぁ……むうぅう……※／置いてかないでぇ……いや、しかし……※／死ぬときは一緒がいい……それは嫌だ……※
ダウン復帰	こ、怖い……／泣くぞ……／堪忍……
サイクバースト（青）	微賤の分際で！
サイクバースト（黄）	乾坤一擲
カンチョウやられ	告訴ものの恥辱……／空気が読めない……／摩滅してしまう……
死亡	おげおげおげげげ／うろ覚えで忘れないわ……／厄年でさらに厄日だ……
攻撃	来るな／触るな／もうっ／ぶ、ぶつわよ……／た、たたくわよ……／構わないでって/三下のクセに……/脇役のクセに……/君はガッデム……/いひひひひひ/ぜ、ぜ、絶滅しろ！／キィ～～～～～～～～～～！
通常投げ	邪魔しないで
ダストアタック	責任取れないわよ……
一撃必殺技準備	もう取り返しつかない……
抹消	抹消
覆滅	覆滅
断獄	断獄
結合	血液何型？
消却	消却
忌避	怪我するわよ……
焼成	もっと欲しいの？　我こそ厭世への先達なり！※／私のをあげる……俗儒（ぞくじゅ）の産物どもが塵に帰せ！※／駆逐して……覚悟はいいか、荊棘（けいきょく）を踏んだぞ！※
断罪	断罪
根絶	根絶
証拠・隠滅	証拠……隠滅！
証拠・隠匿	証拠……隠匿！
無知の闇	おだぶつっ‼

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	心頭滅却すれば火もまだ熱いし……。
A.B.A	私の他にも人工生命体がいたのか⁉　記録にはなかったハズ……。
ソル	ヒトという生物は孤独になるとこんなに荒れてしまうのか？
カイ	警察？　自分も守れないようじゃ存在する意味も無いわ。
メイ	泣きっ面にシャチ……。
ミリア	その毛……盛者必滅……。
エディ	君も……同じなのか……？
ポチョムキン	君も人工生命体じゃないの？
チップ	飛んで火にいるナツメ椰子そういう男だな……。
ファウスト	UMAに念仏……寄るな触るな！
梅喧	武士は食わねど高枝バサミ……その心は、やせ我慢と言う。
紗夢	空き腹にまずい物ナチュラル輸血パック……一丁……。
ジョニー	何故そんな目で私を見る？　不可解だ……。
アクセル	マニュアル通りの軽い男だまさに。
闇慈	絶滅危惧種か……そんな感じは微塵もしなかったが……。
ヴェノム	待て、その前髪の必然性を解析する必要が。まずこの数式に当てはめると……。
テスタメント	……因みに血液型、何型？
ディズィー	キジも鳴かずば打率一割……邪魔。
スレイヤー	…その女、君便利な輸血パックを持っているのね。
イノ	枯れ木も山のニキビとてその乱雑な周波数……。
ザッパ	……後ろの女に手招きされている……。きっ、気に入られたのか⁉
ブリジット	ひょうたんから熊……この人の足元にも及ばないけど。
ロボカイ	おもしろい諺を使うな……手帳についでに書いておこうか。

※パラケルスのセリフ

SOL BADGUY



ソル＝バッドガイ

CV：石渡 太輔

CHARACTER VOICE

登場	覚悟はできてんのか／うざってぇ／ヘヴィだぜ
登場（対カイ）	しゃあねえな……／またお前か……／ご苦労なこった
登場（対アクセル）	ぼちぼちな／LPで充分だ／黙って置いてけ
登場（対スレイヤー）	引退したんじゃねぇのか？
登場（対イノ）	しばらくだな……／野郎はどこに居る／逃がさねぇぜ
挑発01	何のマネだ、そりゃ／見栄を見せろ／かかってこいよ
挑発02	目障りなんだよ……／失せろ……！／やる気ねぇのか？
敬意	やるじゃねぇか／上出来だ／まずまずだな
勝利01	やれやれだぜ／こんなもんか／あばよ
勝利02	手の内は終いか／退屈させやがる……／もう終わりか？
勝利（対カイ）	泣き言は聞かねぇぞ／ま、頑張んな／坊やだからさ
ガード	む／ち／く／終わりか？／どうした？／おいおい
よろけ	くそ！
ダメージ	う／ちぃ／ぬ／くっ／おぁ／うぅ／うぉおあ／おぉうあ／ぐぉお
気絶	ちぃっ……
サイクバースト（青）	調子に乗りやがって
サイクバースト（黄）	一気にいくぜ
カンチョウやられ	おぉおう⁉/ぐほぉ！／マズイだろ！
死亡	ヘヴィだぜ／うおおお！／やれやれだぜ
攻撃	ふっ／は／おら／おおお／てあ／はあ！／でぇぇあ！／いただき！／おりゃあ！
覚醒必殺技発動	終わりにするかっ……！／あばよ……/50%ぐらいか……
一撃必殺技準備	どうなっても知らんぞ‼/悪いが終いだ……／めんどくせぇ……
ガンフレイム	ガンフレイム！
ガンフレイム（フェイント）	ガン……かかったか？
ヴォルカニックヴァイパー	ヴォルカニックヴァイパー！／寝てろ！／落ちろ！
グランドヴァイパー	グランドヴァイパー！
バンディットリヴォルヴァー	バンディットリヴォルヴァー！
バンディットブリンガー	バンディットブリンガー！
タイランレイブver.β	タイラン……レイブ！／ゴタクは……いらねぇ！／もらったぁ！　消えろ！
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール！
ナパームデス	ナパームデス！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	……ウゼェ……。
A.B.A	オツムだけは立派だったな……。
ソル	やれやれだぜ……。
カイ	何だ、その面ァ？　辛気臭い目で見てんじゃねぇ。
メイ	それなりの覚悟はあったんだろうな？
ミリア	手加減もここらが限界だ、もう一度立つつもりなら……、覚悟を決めるんだな。
エディ	茶毘にふされなっ。
ポチョムキン	鈍いんだよ……っ。
チップ	ちっとは黙ってらんねぇのか、テメェは。
ファウスト	野郎……。
梅喧	なんだってこんなに女が大勢居やがる？　ヘヴィだぜ……。
紗夢	何を呆けてやがる、慰めの言葉でも待ってんのか？　退けっ。
ジョニー	マジでやんねぇのか？　食えねぇ野郎だなテメェも……。
アクセル	悪いが付き合ってられん。
闇慈	暑苦しい野郎だな。
ヴェノム	俺もテメェには用がねぇ、失せろ。
テスタメント	テメェもたいがいしつっけぇな……、自慢の面が変形する前に退けっ。
ディズィー	うろちょろしてんじゃねぇ……。
スレイヤー	今さら退屈だってか、笑わせやがる。
イノ	鳴かねぇなら鳴かすまでだ。
ザッパ	……気味悪ぃな。
ブリジット	子守はごめんだぜ……。
ロボカイ	不吉なシルエットしてやがる。何だってんだ、野郎……どう腹立てていいかわからねぇ。

KY KISKE
カイ＝キスク



CV：草尾 毅

CHARACTER VOICE

登場01	いきます／迅雷の所以をお教えしよう／全力で来ることだ
登場02	どうしても闘いますか……／いい試合にしましょう／口で言っても無駄か
登場（対ソル）	軽く流せると思うな／少し付き合ってもらうぞ／避けては通れんぞ
登場（対紗夢）	何故私が……
挑発01	貴方では無理だ／それでも戦士ですか／私を怒らせないで下さい
挑発02	今回は私の勝利ですね／また、いつでもお相手します／自業自得だな……
敬意01	素晴らしい技です／まるで神業だな／鬼神のごとくか……
敬意02	流石です／警察機構に入りませんか／気が抜けないな……！
勝利01	いい勝負でした／よく頑張りましたね／これが封雷剣の力です
勝利02	今回は私の勝利ですね／また、いつでもお相手します／自業自得だな……
勝利（対ソル）	何故……本気で闘わないんだ／私では……不服なのか！／あしらわれたものだな
ガード	ぬっ／くっ／ふぅ／つぅ／くはぁ／くお！／やりますね／できる！／強い！
ダウン復帰	効きません！／なんて威力だ……！／ちいっ！！
よろけ	く、油断したっ！
ダメージ	ふ／あっ／うっ／くっ／うっく／ぐぅう！／あぁ！／うあ！／うわあ！
前のめりダウン	しまった！
気絶	先手を取られたか……／目が……霞む……／く、不覚……
サイクバースト（青）	今しかない‼
サイクバースト（黄）	させません‼
カンチョウやられ	はうっ！／はぁあお！／何てことだ！！
死亡	うあああああああ！／ここまでなのか／負けるわけには……／み、見切れない……！／こ、ここまで来て……／無念……！
死亡（対ソル）	く、くそぉお！／お前には……勝てないのか／な……何故なんだ……
攻撃	はっ／はあっ！／てぇやっ！／とあ！／見切った！／ここだ！／斬！
通常投げ	失礼！／スキあり！／遅い！
ダストアタック	油断しましたね／いきますよ／いくぞ！！
覚醒必殺技発動	聖騎士団奥技！／本気を見せましょう／これを使うとは……！
一撃必殺技準備	究極奥技‼／フルパワー！　だ！／決着を付けるぞ……
スタンエッジ	スタンエッジ！／ここだ！／そこ！
スタンエッジ・チャージアタック	聖騎士団奥義！／本気を見せましょう／これを使うとは……！
ヴェイパースラスト	ヴェイパースラスト！／もらった！／いまだ！
グリードセバー	グリードセバー！／見えてますよ／とらえた！
ライド・ザ・ライトニング	ライド・ザ・ライトニング！
セイクリッドエッジ	セイクリッドエッジ！
ライジングフォース	ライジングフォース！／ハァアッ！／いけぇ！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	そんな格好までしてどこまで私を馬鹿にすれば気が済むんだ⁉
A.B.A	傷はキチンと手当てした方がいいですよ。その……女性の方は特に。
ソル	そんな眼をするから……、私は勝利した気になれないんだ……。
カイ	官職を装って悪事でも働くつもりか？　残念だが私の部下に擬制を見紛う者など居はしない。
メイ	さ、物騒な場所なので出口までお送りしますよ。
ミリア	そ、そんな手加減だなんて！　確かに全力ではありませんが……男であれば当然の手心です。
エディ	生きては生を冒涜し、死して後はその身体を冒涜される……因果というには、悲惨すぎますね。
ポチョムキン	貴方がその枷をはずしていたら勝敗は分かりませんでした。お互いに公儀の使徒として頑張りましょう！
チップ	これ程の速さを誇る人はかつて見たことがありません。目が慣れるまで大分時間がかかりましたよ。
ファウスト	このキテレツな技の数々……、前に……どこかでお会いしたことが有りましたか？
梅喧	見たこともない剣技だが、なんて完成された隙の無さだ……。感服いたします。
紗夢	あの……、その、あまり足は高く上げないほうが良いかと……。目のやり場に困るのでその……スイマセン！
ジョニー	義侠の雄といえども罪は罪、これほどの力がおありなら正道に使うべきです！
アクセル	勝敗がどうあれ、笑顔で手を取り合える。貴方とはいつまでもそういう関係でありたい。
闇慈	なんてしなやかな体さばきだ、あそこで見切っていなければ今頃……。
ヴェノム	良心とは、犯した罪を悔い、改めることにこそ真意がある。やましいと思う気概があるのならば、貴方を迎えてくれる人は他にもいるのですよ？
テスタメント	一瞬でも気を抜けば、死角からの連続攻撃はかわしきれない。恐ろしい相手だった……。
ディズィー	だいぶ自制が利くようになったようですね、よかった。尻尾と翼もうまく隠せるようになれば問題ないのですが。
スレイヤー	徳を備える者ならば……あ、わ、笑いながら去っていく……。私は勝ったのだろうか
イノ	あなたの目からは良心が感じられない。女性であっても、油断はできなかった
ザッパ	当て推量なのは解っています！　しかし公証はいらないでしょう。どこで薬を買ったんですか？
ブリジット	その繊弱な腕から成し得る技のみで剛柔を伏せるとは、驚くべき集中力です。しかし虎口に身を置く者の安全を見極めるのは私の義務でもあるのです。これはあなたのためでもあるのですよ！
ロボカイ	古いデータを参考にしたようだな。覚えておくといい、人間は常に成長し続けるということを。それにしても、なんと迷惑で不愉快な造型だ。そして法でも裁けない……？

MAY
メイ



CV：こおろぎ さとみ

CHARACTER VOICE

登場01	大した事なさそうだね／子供だと思わない方がイイよ／泣いてもしらないよ！
登場02	いっくよぉ！／ジョニー……頑張るからね！／負けないよ！
登場（対ジョニー）	メイの不戦勝！　……てのはどおぉ？　いいもん、ジョニー食事抜き！
挑発01	なぁんだ弱っちぃや／べろべろばあ！／女の子に手上げる気かい
挑発02	本気出しなよ！／弱くなったんじゃない？／もっと暴れたいのに……
敬意01	凄いね、彼ほどじゃないけど／見直したよ／口だけじゃないんだね
敬意02	バッチグゥー！／メイ……負けちゃうかも？／やっぱり……強いなぁ
勝利01	よっ！　テヘッ！／へへぇ♪　メイの勝ちなのだ！／へへぇ♪　余裕だね！
勝利02	アハハハハハッ！　みんな、勝ったよ！／アハハハハハッ！　野望に一歩前進♪／アハハハハハッ！　やったねっ！
ガード	ん！／へへん！／それ本気？／効かないよ！／危ない危ない／ちょっときついかも／全然、平気！
ダウン復帰	危なかったなぁ／きゃっ♪／10点満点！
よろけ	たんま、たんま！
ダメージ	あ／わ！／く！／あん／きゃっ！／やん！／痛あい／きゃあ！／たいむぅ！
前のめりダウン	わわわわわっ！／あやややや！／あららら！
気絶	お星様が飛んでるぅ～／くらくらするぅ～／ちょっとタンマ～……
サイクバースト（青）	もー！　うるさ～い！
サイクバースト（黄）	とばしてくよ～！
カンチョウやられ	きゃ！／そんな！／ごめんねジョニー！
死亡	ジョニー！／ごめんねみんなー！／きゃあああぁぁぁぁ！／ごめんね、ジョニー！／もう少しなのに……／強すぎだよー
死亡（対ジョニー）	ジョニーの馬鹿ーっ！／ジョニーのタコーっ！／ジョニーのケチーっ！
攻撃	やっ！／それ！／どーだ！／よいしょ！！／とぉ！／たぁ！
通常投げ	ぽーい！／バイバーイ！／じゃまだよー！
ダストアタック	飛んでっちゃえ！／星を見てきな！／メイラリアット！
覚醒必殺技発動01	こうなったらぁー……／かくなる上は……／よーし
覚醒必殺技発動02	やっちゃうぞぉー‼／いっくぞー！／もう怒ったぞぉ！
一撃必殺技準備	はぁー‼／彼のためよ！／いっくよー！
イルカさん・縦、横	突撃ぃー／イルカさーん！／イルカさん！
レスティブローリング	ぐるぐるアタック！
拍手で迎えてください	オッケー！／おみごと！／みなさん拍手！
オーバーヘッド・キッス	オーバーヘッドキッス！／シュート！／早くやられてよぉ
グレート山田アタック	グレート山田アターック！／山田さーん‼／クジラさーん！
超絶悶絶きりもみ大旋風	超絶悶絶きりもみ大旋風！／彼女は言った！　サヨナラそしてデッドボール！／二人の愛は今、宇宙を越えて！
デラックス五所川原ボンバー	デラックス五所川原ボンバー！／五所川原さ～ん！／シャチさーん！
メイと愉快な仲間達	みんなぁー／全員集合‼／出番だよー‼

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	ヒラヒラがジョニーみたい。でもジョニーの方が100000倍かっこいいんだから！
A.B.A	大きな武器を使ってるんだね～、それって重くない？
ソル	相手が誰だって、恋する乙女にはかなわないんだから！
カイ	イイ男……、でもまだまだ青いわ！　年期が足りないもの。
メイ	ぼ、僕の真似してジョニーに近づこうったってそうはいかないんだから！　全然振り向いてくれないんだからっ！　う……ミジメ。
ミリア	うらやましいな、髪型が思いのままなんでしょ？
エディ	ふーんだ！　もう死んじゃった人なんか、恐くないもん！
ポチョムキン	気を落としちゃ駄目だよ！　世の中にはマッチョが好きな女も居るみたいだから。
チップ	なんか凄く速くてよくわかんなかったけど、ヤラレんのも早かったなぁ、この人。
ファウスト	なんか寒気がするの……。あなた、ハゲね、ハゲなのね？
梅喧	(う…、胸おっきいィ…) ジョ、ジョニーはおしとやかなのが好きなんだから！
紗夢	(うわ、綺麗な足…) っジョニーははしたない女が嫌いなのよ！
ジョニー	ごめんねジョニー。でもこれも全部二人の愛の為なのよ！
アクセル	そう、その間合いが苦手なの。ジョニーと当る前に……ね、もう一回だけ付き合ってくれる？
闇慈	闘ってんのに眼鏡なんかつけてたら危ないよ⁉　ジョニーなら完全無欠だからいいけど。
ヴェノム	生えてないよりはいいけど……髪の毛邪魔くさくない？
テスタメント	美形のくせにタフなんだもん、疲れちゃった。
ディズィー	これもクルーとしての修行なんだよ？　お買い物にはどんな困難が待ってるかわからないんだから。
スレイヤー	ダ、ダンディー…っは！　ジョ、ジョニーの方がダンディーなんだから！
イノ	あんたみたいな年増になびくほどジョニーは趣味悪くないもんねーだ！
ザッパ	あ！　……ううん！　何でもないよ！　か、体柔らかいね……。えと、歩ける？　うう、…笑ってる
ブリジット	ねぇボク、遊びで大人をからかうもんじゃないよ！
ロボカイ	凄い！　君、人間じゃないの？　でも言葉遣いには気を付けた方がいいよ♪……ぶっっ壊しちゃうよ……

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ



CV：住友 優子

CHARACTER VOICE

登場01	殺しはしない…/痛くしないから……/逃げてもいいのよ？
登場02	あなたに捕まえられる？/近道はなさそうね/瞬きする暇もあげない
登場（対エディ）	貴様が……仇っ！/もうそこにはいないのね……/かけらも残さない……！
登場（対スレイヤー）	余計な気遣いよ……
挑発01	馬鹿な人ね/つまらないわ/それ、戦法のつもり？
挑発02	来なさい……/怖いの……？/あなた……下手ね
敬意01	貴方凄いのね/たのしい人ね/かわいい人ね
敬意02	退屈せずにすみそうね/強いのね……/甘く見てたわ……
勝利01	弱い……/スキが多すぎる/ぼぉっとしてるから……
勝利02	なかなか良かったわ…貴方/おやすみなさい/納得いかなそうね
勝利03	退屈な闘い…/サヨナラ…/くやしい……？
勝利（対エディ）	これで、ミリアも死んだわ
ガード	ん……/くっ/無駄……！/それだけ？/浅い……！/こんなもの？/もう終わり？
ダウン復帰	できる！
よろけ	まさか……！
ダメージ	う/ち！/な/くっ/はぁ/うぅぐ！/ああっ！/さすが……！/まだだ！
気絶	しまった……！/まずい……！
サイクバースト（青）	ツメが甘い
サイクバースト（黄）	キメにいくわよ
カンチョウやられ	あっ……/ダメッ……/そこは……！
死亡	あまかった……/未練ね……/ザトー……/私は……/ここまでね……/終わった……/きゃああああ！
攻撃	ふっ/どぉ？/邪魔……！/スキだらけね
通常投げ	ここよ……/ごめんなさい……
一撃必殺技準備	手荒にいくわよ/付き合いはここまで/少してこずりそう
前転	あまい！/どこを見てるの……？/遅い……
アイアンメイデン	きざめ！/いけ！/使いたくなかった

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	凄いのね、まさに爆炎だわ……でも私を焦がす事は難しいみたいね。
A.B.A	知識の前に礼儀を身に付けるのね。さっさとお家へお帰りなさい。
ソル	塩を送ったつもり？　ま、こっちも後が無いから今回は感謝するわ……。
カイ	男のくせにとは言わないけど……貴方、少し緊張感が足りないんじゃないの？
メイ	本当によどみのない眼差しね……。アナタにはその幸せを忘れて欲しくないわ。
ミリア	私がこの力を手に入れるために何をしたか知ってる？　俄かに真似できるとは思わないことね。
エディ	その顔がちらつくと気分が悪いのよね。死人はおとなしく埋まってなさい。
ポチョムキン	硬いのね……。
チップ	ハヤいのね……。
ファウスト	慰める訳じゃないけど、人間はやり直すことができるらしいから……。
梅喧	感情が前に出過ぎている……。寸分の隙も見逃さない冷静さがなければ、私の動きを捕らえることはできない。
紗夢	これしきの結末で断ち切れてしまう夢ならば、諦めることね。
ジョニー	余裕ある顔ね。イヤミな男……。
アクセル	嫌らしい目で私を見るな。
闇慈	あきれた負けず嫌いね。そういう眼をする奴は嫌いじゃない。
ヴェノム	オマエ、たしか奴の側近だったな。悪いが奴は「絶」怨みたければ怨め。
テスタメント	動かないほうがいい……。そのままおとなしくしていれば楽に死ねるわ……。
ディズィー	戦い慣れしてなくてよかった、でたらめに強力なポテンシャルを持っているようね
スレイヤー	哀れむな、私が選んだことだ。悔いる前にやることもある……っ！
イノ	いるのよね……口がうまい割に、下手な人って、
ザッパ	男運が悪いとはよく言われるけど、変ね……見つめられると目があわせられない。
ブリジット	危ない……。ソレ、子供のオモチャじゃなさそうね。
ロボカイ	データは取れたかしら？　私なんか参考にして、次に会うときは長髪になっていたりするの？

EDDIE
エディ

CV：子安 武人

CHARACTER VOICE

登場	「生きる」ことを見せ付けるな/俺は檻に生きる者……/死より深い闇を
登場（対ミリア）	くくく……貴様の体ならなじむだろう/貴様さえ居なければ！　もらうぞ、その体/その体が欲しいのは……あいつの意思が残っているからか
登場（対ヴェノム）	ならば貴様の体をもらおうか
登場（対スレイヤー）	人間ではないな、貴様何者だ？
挑発01	アクビが出る/もっとあがいて見せろ!!/やる気はあるのか？
挑発02	楽なもんだ、ボランティアか？/何のつもりだ？/まるで滑稽だな
敬意01	さすがだな/ほめてやろう/聞きしにまさる
敬意02	人間にしては……/手を抜きすぎたか/気に入らん……
勝利01	きぃーききき/シャー！
勝利02	こいつの体をいただくか/勝ったところで何が得られるというのだ……!!/早く体を見つけなければ
勝利03	貴様らは死んでも尚「生きる」というのに……!!/これからが盛り上がるところだろ……/人を滅ぼしても俺が「生きる」ことはない……
ガード	ぬ/む/ふん！/馬鹿にしてないか？/ぬるい/終わりか？/あまい/効かんといっている/子供だましな
よろけ	スキを突かれた！
ダメージ	あ/おっ/うっ/はうっ/げあ！/ぐは！/ぐうぁ/ぬうっぅう！/ぶるぅあっ！
気絶	媒材がもたんか！/まずい……/く、もってくれ！
サイクバースト（青）	やってくれたな！
サイクバースト（黄）	からかってやるか
カンチョウやられ	おお!?/第六感覚性!!/未知なる感覚!!
死亡	定めなのか……/みとめんぞぉ！/ここが限界か……/消えたくない/人間ごときにぃー/俺はスロースターターなんだよ！
死亡（対ミリア）	これは……光？/何故だ……暖かい/闇が晴れていく……
攻撃	ふっ/いけぇえ！/どうよ？/くらえ！/悪いな/くたばれ!!/つらぬけ！
しゃがみHS	シャーク！/サメ！
ダストアタック	はっはー/避けてみろ？/飛べ……！
通常投げ	シェエ！
覚醒必殺技発動	ディナー・タイムだ……/喰い尽くしてくれる！/御覧に入れよう
一撃必殺技準備	おぉおおおお！/受け取るがいい！/邪魔立てをするな！
インヴァイトヘル	インヴァイトヘル！/そこか？/ドリル！
ブレイク・ザ・ロウ	どこを見ている？/ここだ/はっはっはっはっは！
移動攻撃	回るっ！
対空攻撃	伸びるっ！
ドリルスペシャル	マッハドリル！/超、ドリル！/ドリルスペシャル！！
中段攻撃	飛ぶ！/はねる！/飛び出す！
ドランカーシェイド	ドランカーシェイド！/いただこうか/ごちそうさま
ダムドファング	くっくっく！/もっと怯えてくれ……/楽にしてやろう
シャドウギャラリー	ぬかったな？/馬鹿め！/下だ！
アモルファス	アモルファス！/食らいつけ！/伸びろ！
ブラック・イン・マインド	ブラック・イン・マインド！/漆黒の賛美歌だ……/散れ！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	スバラシイ戦闘能力。スバラシイスバラシイ、キサマノ殻ハ私ガ有効ニツカウトシヨウ。
A.B.A	人工生命カ。ドコマデ持チコタエルカ解カランガ、トリアエズコレデヨシトスルカ。
ソル	ヒトナラヌモノを宿ス身、ワガ殻トナルニ、フサワシイ。
カイ	コレハ面白イ。犯罪者ノ肉体ヲ持ツコトハ犯罪ヲ構成スルノカナ？
メイ	フム、私ノ本能（ぷろぐらむ）ニ何カガ共鳴シテイルナ。モシヤ貴様……。
ミリア	ナンノ用ダネ？　君ノ探シテイル人間ナラ、天ニ召サレタトモ。タシカ人間ハ、ソウ言ウノダロウ？　ケッケッケ。
エディ	分体カ？　マアイイ。ワガ肉トナルガヨカロウ。
ポチョムキン	剛ヨク柔ヲ絶ツトイウガ、ソウハナラナカッタヨウダナ。所詮ハソノ程度ノ腕力ニ過ギン。
チップ	チッ。貴様ナドにカカズリアッテイル暇はナイトイウノニ。
ファウスト	何ダ、コノ抗体ハ！　ワガ細胞ガ拒絶サレル！
梅喧	私ノ肉体ニ急所ハナイ。暗器ナドデハ十年カカッテモ致命打ニハナラヌ。
紗夢	所詮ハ人間ゴトキノ肉体、強化シタトコロデタカガ知レテイル。
ジョニー	フム……貴様コソワガ宿主トナルニフサワシイ。
アクセル	卓越シタ運動能力ダナ。候補ニ含メテオコウ。
闇慈	神器ヲ使ッテソノ程度カネ？　常勝無敗トハ、サシズメ逃ゲ足ノ速サトイッタトコロカ。
ヴェノム	信ジロトハ言ワヌガ、コノ男ハ、オマエニトッテト同ジク、私ニトッテモカケガエノナイ存在デアッタノダ。望ンデ殺シタワケデハナイ。
テスタメント	私ト同ジ聖戦ノ亡霊カ。兵器故ニ安ラウコトモ叶ワヌトイウワケダ。
ディズィー	光ヲ見ツケタナラバ、イケバイイ。兵器ニモ希望ガアルコトヲ見セテクレ。
スレイヤー	永遠ナド求メテハイナイ！　"在ル"コトナク消エルノガ恐ロシイノダ……。
イノ	興味本位デ闘イヲ挑ムカラ醜態ヲサラスコトニナル。……シカシ、何故コノ身体ハ乗リ移レナイノダ？
ザッパ	精神寄生体トイウワケカ……先客ガイルナラ仕方ナイナ。
ブリジット	性能ハモウシブンナイガ、宿主トスルニハ若スギルナ。サッサト消エテ失セロ。
ロボカイ	問題外ノ無駄ナ戦闘ダッタ。最近相手ニ恵マレナイ気ガスル……。



POTEMKIN
ポチョムキン

CV：近藤 隆

CHARACTER VOICE

登場01	ダァー!! 遅くなったな／うおぉぉお！ 生き延びることを考えろ／覚悟はできたか…？ 行くぞ！
登場02	最善を尽くすことだ／任務を遂行する。／命をかけてかかって来い！
登場(対スレイヤー)	大統領から話は聞いている。正直、楽しみでしょうがない
挑発01	卑怯者め！／見損なったぞ！／立ち去れい！
挑発02	誇りは無いのか！／恥さらしめが！／手ごたえの無い……
敬意01	手強いな……／いい腕だ／そうこなくては！
敬意02	真（まこと）の戦士よ……／脱帽させられる……／感服した
勝利01	順調に進んでいる／問題は無い／見ての通りだ
勝利02	じっとしていろ……／立てば傷が開くぞ／しばらくは動けんだろう
ガード	む／効かんぞ！／そんなものか！／かゆい！／いい手応えだ！／なかなか……！／無駄だ！
よろけ	バ、バランスが……！
ダメージ	ぬ／む／むお！／ぐんむ！んのお！／ぬおぉ！／ぐほあ！
サイクバースト(青)	誘いにかかったな！
サイクバースト(黄)	オーラ激震！
カンチョウやられ	ほわぁ！／ぐぼぉあ！／わ、私は違うぞ！
死亡	任務失敗……！／すまぬ……大統領！／不貞のやからに……！／見事……！／やすやすとはいかん……／不覚……！
攻撃	ふん／はっ!／どぉお！／だぁあ！／おりゃあ！／これはどうだ！／ほぉああ！
一撃必殺技技備	ぬぅーん！／のぉおぁー／受けてみろ！
メガフィスト・前方、後方	メガフィスト！
スライドヘッド	スライドヘッド！
ハンマフォール	ハンマフォール!!
F.D.B	無駄な足掻きだ……／逃れられんぞ！／射程に捕らえた
ポチョムキンバスター	ポチョムキンバスター！／48の必殺技！
ヒートナックル	そこかぁ！
ヒートエクステンド	ヒィート……！ エクステンド!!
ヘヴンリーポチョムキンバスター	ヘヴンリー……!! ポチョムキン………!! バスターァ !!!
マグナムオペラ	（ちゅっ♪）マグナムオペラ!!/これが真の拳だ!!

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	ほぅ、なかなかの戦士だ！ だが今一歩私には及ばなかったようだな。
A.B.A	……同属を見るような目で私をみるな!!
ソル	愛国の精神が私を支えているのだ、守るものが無い者には負けはせん！
カイ	忌憚することはない。再戦の申し出ならばいつでも受け付けている。
メイ	幻の珍獣を見るような目で見つめるな……。
ミリア	立体的な戦闘には不慣れでな、うまく加減がつかめなかったが……ケガはないか？
エディ	死者を鞭打つのは趣味ではないが、人喰いの化け物とあっては容赦せん。
ポチョムキン	俺を騙るとは愚かな奴よ。この世に二つと有り得ぬものの見分けもつかんとはな。
チップ	不撓不屈の精神は見事と言えようが、引き際をわきまえぬ者は見苦しいだけだ。
ファウスト	なに憚ること無い戦術！ 骨の折れる勝利だった……。
梅喧	命のやり取りを知る眼差し、その心掛けは女ながらに戦士よ！
紗夢	覇気を込めたる拳こそ剣斧に優ると信じてはいたが、誠志においては男女をも問わないとは、まさに東洋の神秘だな。
ジョニー	一撃必中の剣と言えど、相手を仕留める前に無駄口はたたかないことだな。
アクセル	確かに長い！ が、細いのだ。その程度の攻撃で俺の進攻を止めることはできん。
闇慈	大の大人がこの一戦をまるで喧嘩のように楽しんでいたとは、まったく気持ちの良い男だ。
ヴェノム	飛沫舞う激流とて鯉の行方を防ぐことはできない。オマエの流儀に付き合う義理は無かったということだ。
テスタメント	怪しげな技を使うようだが、己が魂を持たぬモノの攻撃など束になったところで俺の敵ではない。
ディズィー	虚礼を払うつもりはない。仲間が見つかったのなら共に行くがいい。
スレイヤー	確かな技巧があろうとも、戦局を左右するのは胸の内にあるものだ。拳を交わすのなら真摯をかざせ！
イノ	寸志も沈潜も無く、戯れに絡むものではない。こんなところにも風儀はあるものだ。
ザッパ	心身を蝕するほどの離れ業よ！ 覚悟は認めるが、まさに敗着したと言えよう。
ブリジット	まこと鮮やかにしてこだわりの妙技よ！ もはや稚拙なるを指して児戯とは呼べぬな。
ロボカイ	なんと、機械だとは！ 仔細は解らぬが我が国でも人工知能は難しいと聞く。頭部だけでも持ち帰るとしよう。



CHIPP ZANUFF
チップ＝ザナフ

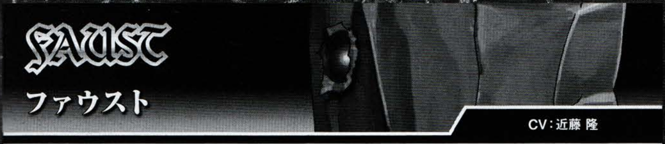
CV：三浦 岳

CHARACTER VOICE

登場01	んだ、その余裕面ぁ？／さっさと始めようぜ／くだらねぇ
登場02	引導を渡してやるぜ！／師匠……見ててくれよ！／おまえ……死相が出てるぜ!?
挑発01	HEY,COME ON！/YOU SISSY！/KISS MY ASS！！
挑発02	やる気アンのかよっ？／っんだ、このチキンが／つまんねェ野郎だな
敬意01	WHAT'S THE HELL!?/JESUS！／どうなっちまったんだオレは
敬意02	どうも、調子が悪いぜ／まだ本調子じゃねェか……／いまいち決まらねぇ……！
勝利01	遅すぎんだよ！／すべて熟知／暇つぶしにもなんねぇ
勝利02	チッ……弱ぇんだよ！／ったく、話になんねェ……/HA! Beat it!
ガード	けっ／はん！／く、／いらいらするぜ！／そんなもんか？／見え見えだぜ／アメェ！／トロイんだよ！／何だそりゃ！
よろけ	まぐれ当たりが！
ダメージ	ちっ／くっ／う、／くあっ！/NO！/OUCH！/SHIT！／ぬあ／くそがぁ
気絶	な、何が起きたんだ……？／夢でも見てんのか……？／ううう……。
サイクバースト(青)	なめんじゃねぇ !!
サイクバースト(黄)	ペースを上げるぜ！
カンチョウやられ	おぉうあ!!/はい!?/カルチャーショック!!
死亡	師匠ー！／畜生ー！／バケモンがぁ！／負けたわけじゃねぇぞ！！／俺の術が……／こんなトロイ奴に……
攻撃	はっ／ふっ／ちゃっ／せいっ／てりゃあ！／じれってぇ！／せいやあっ!/遅ェ！
空中挑発	手裏剣！／とぉ！／取っておきだ！
ジャンプD	サシミ
覚醒必殺技発動	ついてこれるか？／死んだぜ？ てめぇ／あの世に逝っちまえ……！
一撃必殺技準備	気を全開にしてやる！／うぉぉぉぉぉぉおっ！／散れっ！
斬星狼牙	斬星狼牙……
万鬼滅砕	色即是空!!/盛者必衰!!/フジヤマゲイシャ！
αブレード	アルファブレード
αプラス	まだ行くぜ！／もう一つ！／おまけだ！
βブレード	ベータブレード
γブレード	ガンマブレード
殺式転移	TOO LATE/SURPRISE?/外れだ
殺式迷彩	FIND ME！／うぉぉぉぉっ！
幻朧斬	幻朧斬！／どんな気分だ……？
冽掌	スシ
穿踵	バンザイ
麓砕	スキヤキ
削岩脚	くらいなぁっ！
ディエルタ・エンド	ショック！／ディエルタ・エンド！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	アチィじゃねーかこの似非騎士が！ ジャパニーズ「ブシドー」をナメんじゃねーぞ！
A.B.A	てめぇみたいな怪我人に負けるわけねえだろ！ 舐めてんのか!?
ソル	まぁ、あんまり人間様をナメんじゃねぇってことだ。
カイ	テメェの女々しい面見てるとむかっ腹が立つんだよ！ 勝てば官軍って言葉知ってるか？
メイ	来るものはたとえ女子供だろうとも容赦はしねぇ！ ……が、どうも胸くそ悪りぃな。
ミリア	いちいち相手するのも面倒だ、マジでやってりゃ一秒もかからなかったぜ？ ウザいから出てくんな。
エディ	死者を傀儡と化し操るその技……確か師匠に聞いたことがあるぜ。そう、その名もカンカンノウ！
ポチョムキン	まずはその目障りな肉を削ぎ落としやがれ！ ご大層なパワーを持ってたって、当たらねきゃ意味ないぜ！
チップ	俺はまだしも、師匠の名を騙ってみやがれ。消してやる……!!
ファウスト	テ、テメェを形容する言葉が見つからねぇ……。つまりなんだ、アレだ！ 「御愁傷様」……。
梅喧	女のくせにいい根性しているぜ、これが噂に聞くヤマトナデシコってやっか？
紗夢	シノビに色仕掛けが効くと思ってんのか？ 目障りだ、消えろ！
ジョニー	俺は群れる野郎が嫌いだ。女のケツを追いかける野郎も吐き気がする。つまり、つい力がはいっちまったってことだ。
アクセル	ヘラヘラとイケ好かないやろうだ。エモノが長けりゃ近づけねぇとでも思ったか？
闇慈	テメェ！ 俺が日本人じゃないと思って馬鹿にしてんのか？ 「ハリセン」は武器じゃねぇんだぞ！ ……だよな？
ヴェノム	教えてくれるのか？ その格好は遊びに来たのか、俺をオチョくるためなのか。テメェがそこに這いつくばってる理由だ。
テスタメント	ご大層な技を散々並べて、これがテメェの全力かァ？ ガッカリさせやがる!!
ディズィー	んだよ、拍子抜けだぜ……。チッ、ただのガキじゃねぇか、どっか行っちまえ
スレイヤー	見下してんじゃねぇ！ 勝ったのは俺だ！ 違うか？ っくそ！
イノ	ふらふらと何がしてぇんだテメェ？ うざってぇ、次は肩が当たってもぶっ潰すぞ！
ザッパ	テメェ！ デタラメにも程があるぞ……その術、俺にも教えやがれ！
ブリジット	殺気のねぇ奴に闘う資格はねぇ！ チッ、とんだママゴトに付き合わされたぜ
ロボカイ	おら、木偶の坊。ご自慢の減らず口をもういっぺん叩いて見やがれ、バラバラにしてやるからよ。



FAUST ファウスト

CV:近藤 隆

CHARACTER VOICE

登場01	保険証はいりませんよ?/秘密の……ファウスト/いい物を見せてあげよう
登場02	犬が西向きゃ私はブラックホール~/私が来たからにはいろいろと保証できませんよ!/ええ、なんだ、あれだ、銀河~!
挑発01	厄介な患者だ/残念だが……/手は尽くした
挑発02	顔・フラッシュ‼/貴方は病んでいる……/麻酔が足りないかな……
敬意01	治療費おまけデス!/ナウなヤングにバカうけ/もぉ退院していいよ
敬意02	グッドでナイスですね/いけてますね/輝いてますよ!
勝利01	オペ終了、成功デス/明日が峠デス/念のため薬を出しましょう
勝利02	次、行ってみよーう!/ダメだこりゃ!/次の患者が待ってるのでな‼
勝利03	さよ~なら~/また会いましょう/次週をお楽しみに!
ガード	ぱっ/アイヤー!/びんびんくるわぁ!/イジメかっこわる!/感じるぅ~!/そこは駄目!/きょお~!
よろけ	ぬぅはっ痛烈!
ダメージ	あっ/ひっ/ほっ/あいやっ!/いやン!/ダメ!/きくぅ~/刺激的‼/強烈ぅ!
気絶	豚が飛んでる……/きれいな星だ……/幸せだなあ……
ダウン復帰	だから危ないって!/何すんのさ!/死ぬかと思った!
サイクバースト(青)	むきー!
サイクバースト(黄)	おとなしくしてなさい!
カンチョウやられ	Gスポットぉ~‼/素敵!/便秘治ったー!
死亡	あーれー/また来週ー‼/いけずぅー/呪っちゃるー!/あはははははっ/世界遺産である私がやられるということはウンウンカンヌン!/しぎゃぴぃー!
投げ	スッキリ!　塩味!/ヌメっと!　そう快!/ぼよ~ん‼
攻撃	うふ/ひゃはー!/おひぇ!/ぼいん!/懺悔パンチ/私最高‼/ビバ私!
ダストアタック	カッキーン!/ホームラン!/空振り!
覚醒必殺技発動	いくわよ!/覚悟おし‼/今日のびっくりどっきり‼
一撃必殺技準備	ヒゲだろオレヒゲだろ
レレレの突き	おきゃひやぇー/イカせてあげましょう/シャゲー!
オイッス!	オイッス!/声が小さぁーい!/もういっちょう!
もう一丁オイッス!	オイーッスぅ‼
愛	伏せろぉ!/愛を受け取ってぇ!/幸せをあなたに
槍点遠心乱舞	あたま!/ヘディング/百円だぁ‼
ごーいんぐまいうぇい	おいーっす!/ゴーイングマイウェイ/今行くわー!
何が出るかな?	何が出るかな?
メッタ斬り	ひゃはははははは!/愛してるわぁ!/ぼかぁ、幸せだなぁ
前から行きますよ/上から行きますよ/後ろから行きますよ	行ってきます　ただいま/さらば!　あれ、ここどこだ/呼ばれて~!　飛び出て!
刺激的絶命拳	正解!/ハズレぇー‼‼/むしろぉぉー!
今週のYAMABA	今回は準備万端!　教訓、何事もひかえめに/あなた一人のアフロステージ!観客動員数0/人間は、髪が命です。ボ、ボンバーヘッド……

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	むむ、なかなか難しいクランケですね。何処までお力になれるか解りませんが……私に任せて、って……あれ?　何処行っちゃいました??
A.B.A	あなたの処方箋は世間を学ぶこと、これに尽きます。
ソル	心の傷は自分自身にしか癒すことはできない。だが、助けが要る限りでは助力を惜しまない。
カイ	人の道とは悩めども、前へと進み続けるその姿に真の光明が現れるモノです。結果を焦ることは有りませんよ。
メイ	一途な思いが時としてかような少女にさえこれ程の力をもたらす。これぞ愛!
ミリア	非常に強い意志をお持ちですが、それは修羅!　その先に予見するは大望でないことに貴方は気付いているはずです!
エディ	死者は死こそがその本分であれば、いかな医者といえども踏み込めません。
ポチョムキン	貴方の戦闘能力は私に勝っていました。しかし大義を駆る心は私が勝っていたようです。
チップ	決着とは刹那の悪戯。如何なる戦法も頂きを構えねば隙が垣間見えるものです。
ファウスト	姿形を真似ようとも、虚ろに漂う斯道までは極められなかったようですね。何せ私は「達して」いますから。
梅喧	復讐に心を奪われた者には見えなくなるものがあります。それがこの結果につながっただけですよ。
紗夢	篤志極まれば自身の開発につながるのは必然。貴方こそが本物の料理人です!
ジョニー	ひとたび抜けば治まりを知らない、安い剣ではないでしょう。ひとまずは道を譲ってください。
アクセル	貴方の体質は既に医学の範ちゅうを超えています!
闇慈	ひた向きにも前を見据えるその姿勢は、いつの日か身をむすぶでしょう。
ヴェノム	奸悪なる佞人にたぶらかされたつもりもなく、無垢。何と幽寂な魂なのでしょう……。
テスタメント	召喚法は私にとっても十八番でね、技のタイミングは把握してるんですよ。
ディズィー	惻隠無きところに毒も無し。結構!　後顧の憂いは無用のようですね。
スレイヤー	諧謔を解する慎み深き獣とは!　何故、そのような仮面を纏うのかは敢えて問いますまい。
イノ	恬然(てんぜん)たる姦計(かんけい)を抱く者には覆い隠せない気わいがあるものです。今立ち上がっても構いませんが、私を出し抜くことはできませんよ?
ザッパ	不肖、闇医聖ファウスト!　誓って親疎の別無く完治に尽力する次第!　然るにアナタは患者足りえんという事で……。
ブリジット	優しさとは、悲しさを越える振る舞う美挙。あなたの願いは、きっと叶いますよ。
ロボカイ	ええと、視診、触診、聴診、問診、打診、全ての行程をへて。耆婆扁鵲の名も返上し、否、藪竹庵と言われようとも往診したからにはハッキリと申し上げましょう。アナタは機械ぃぃいいいいいっ!



BAIKEN 梅喧

CV:須藤 みほ

CHARACTER VOICE

登場01	十六夜うなよ/一分ってところか/手加減は無用だぜ
登場02	ヘッ、そう焦るなって/俺の剣は見せもんじゃねぇぞ……?/冥土に送ってやるよ
登場03	意気がんじゃないよ……／若造が……!/小娘が……!/トーヘンボクが……!/化ケモンが……!/まがいモンが……!/いかれ女が!/おっさんよぉ!/え、えーと……　※
挑発01	やってらんねぇ/何なら鞘でやってやろうか?/たいがいにしろよ
挑発02	ままごとなら……一人でやんな/んーったく、興が冷めちまったよ/あーぁあ、見てらんないよ
敬意01	あの男より強い……/面白くなってきた……!/こいつは掘り出しものだよ
敬意02	アンタの方が強いな、だが、悪くない……/こいつぁ、イケるくちだねぇ/はっはっは、良いもん持ってんじゃねーか
勝利01	見当違いか/不甲斐無いねぇ/手間ぁとっちまった
勝利02	郷土(くに)に帰んな/腕が錆ちまう/つまらんモンを斬っちまった
勝利03	お前じゃ役不足だ/腕慣らしにもならねえ/瑣末な死合いだぜ
ガード	く/くらうかよ!/軽いな……/遅ぇよ!/そんなもんか/甘ちゃんが!/しゃんとしろってんだ!
ダウン復帰	惜しかったねぇ!/まだまだっ!/甘いんだよ!
よろけ	裏をかかれたか!
ダメージ	くっ/ちっ/つっ/てぇっ!/けっ/っこの……!/くそぉ!/いてぇ!/おあぁ!
気絶	目が霞みやがる!/やっちまった……!/嘘だろ……
サイクバースト(青)	うざいってんだろ⁉
サイクバースト(黄)	ちんたらやってらんないよ!
カンチョウやられ	あ!/やっ……/力が入らねぇ
死亡	あいつより強いってのか/こんなところで……/チクショウが!/情けねぇ……/テメェの勝ちだ……/やきが回ったぜ……/俺が……負ける?/あいつに会うまでは……/うわぁぁぁっ……
攻撃	は!/どうした/ほら!/これなら!/おぉりゃあ!/馬鹿が!/じゃまだよ!
通常投げ	なめてんじゃないよ!/死にな……/邪魔なんだよ!
覚醒必殺技発動	終わらせてやるよ!/覚悟しな‼/ここだ!
一撃必殺技準備	はああ!/南無……/逝っちまいな……!
畳替し	畳替し
妖刺陣	妖刺陣‼/させるかよ/うかつだな
回り込み	どこ、見てんだい?/スキだらけだよ!/こっち向きな!
裂羅	単純だねぇ/みえみえなんだよ!/いけると思ったか?
妖斬扇	妖斬扇
蚊鉤	かかった!/とった!/大物!
鉄斬扇	鉄斬扇!/ぼっとしてんじゃないよ!/もらったぜ!
連ね三途渡し	天!　地!　人!/おら!　おら!　オラァ!/三途を見てきな!
縛・桜、月、鶴	縛!/血……界……/うざいんだよ
画竜点睛	画竜点睛……/往生しな……/念仏を唱えな

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	化けモンが!　人間の振りしてんじゃないよ!
A.B.A	辛気臭いねぇ　裏でコソコソするような奴は大嫌いなんだよ!
ソル	ヌルイねぇ、そんな安っぽい炎じゃ魚も焼けはしないよ。
カイ	侃侃諤諤!　ピーチクパーチク!　うっとうしい男だねぇ‼　テメェの幻想を押し付けんじゃないよ!
メイ	ガキだからってナメられたくないんなら、泣き言いうんじゃないよ!
ミリア	俺に勝ちたきゃ格好つけないで死にもの狂いになることだね。
エディ	クタバリ損ないが。引導渡してやるぜ。
ポチョムキン	凄腕だかなんだか知らねぇが、マトがデカくてやり易かったよ。
チップ	手数が増えれば、それだけ癖が分かりやすくなる。カモだったって言ってんのさ!
ファウスト	こ、この被り物を取らしてもらうぜ……?　テメェが人間かどうか確かめてぇ。
梅喧	覚悟がたりねぇっ……‼　俺の紛いは外見だけじゃつとまらねぇんだよ‼
紗夢	武器が無ぇなら防具ぐらいつけるんだな、もっともコイツで斬れないモノは無いけどねぇ。
ジョニー	なんだい、喋り過ぎで辞世も吐くことができなくなっちまったか。
アクセル	ったく、チクチクとそんな遠くから……。男なら正面きってきな!
闇慈	骨のある野郎は嫌いじゃねぇよ。弱かったけどな。
ヴェノム	隠れてたって解るぜ、そんな魚みたいな目で敵を圧倒できると思ってんのか?
テスタメント	ガタガタ言う前にそのウザッタイ髪を切ってくるんだねぇ。見ているこっちがイライラするんだよ!
ディズィー	ちぃっ!　受けたはいいが、刃が欠けちまったぜ。とどめを刺すのは、また今度にしてやらぁ。
スレイヤー	俺のエモノが全部イカレちまった。とんでもねぇ拳だな、名前を聞いとくぜ
イノ	火遊びが過ぎんだよ……っつーか言っても無駄っぽい奴が一番苦手なんだよな、あ~ムカついてきた!
ザッパ	なんだい、どっかの闇医者みたいのかと思えば、本物の妖怪なら珍しいもんでもねぇわな。
ブリジット	角を矯めて牛を殺す。勝つことが目的ならテメェの持てる武器を全部使い切れってんだ。
ロボカイ	俺以上の暗器使いと思ったが、テメェ自身が暗器だったとはな……。世の中広いぜ……。

※それぞれ、若僧:カイ、チップ、ヴェノム/小娘:ミリア、メイ、紗夢/トーヘンボク:アクセル、闇慈/バケモン:ソル、エディ、ポチョムキン、テスタメント、ディズィー/マガイモン:梅喧/いかれ女:イノ/オッサン:ジョニー、スレイヤー/え、えーと:ファウスト、ザッパ、ブリジットを指す

JAM KURADOBERI



蔵土縁 紗夢

CV：小森 まなみ

CHARACTER VOICE

登場01	ささっ、たんと召し上がれ。／あたしの拳をね！／激辛でよければね！
登場02	はあー‼/蔵土縁沙夢、只今参上アル！/ちゃっちゃと終わらせるよ！
登場（対カイ）	ウチの店、男店員足りない。あなた、ボーイやるよろし！
挑発01	ほぉおぉぉ……/情けない……/失せろ……
挑発02	大したことないアル/くだらない……！/単調な攻めね……
敬意01	ふーん……/ふむ……/むぅ～
敬意02	少しはやるあるね/よい連係アルね/すごい技アルね
勝利01	おかわりはいかが？/皿洗い決定アル！/朝飯前アルね♪
勝利02	ちょっと……やりすぎたアルね/生きてるアルか？/弱い……アルね
勝利03	巨星墜つ、アルよ/せめて奥義で葬るアル/効かぬ、効かぬアル
ガード	くっ/何それ/軽い……！/当たらないよ？/全然遅い/効かないアル！/単純すぎるネ
よろけ	あいややややや！
ダメージ	あ/わっ/つぅ/あう/ううっ/アイやぁー/痛いアル！/きゃあ！/ひどい！
前のめりダウン	あややや！
気絶	あうっアル/目が回るアル……/立てないアル……
ダウン復帰	無駄アル！/危ないアル！/強い……！
サイクバースト（青）	もう怒ったアル！
サイクバースト（黄）	じゃんじゃんいくヨ！
カンチョウやられ	きゃっ！/そこは……‼/乙女の純情が！
死亡	悔しい……/こんなところで……/負けた……？　私が……/きゃぁぁぁー/手加減知らない人ネ！/みんなのバイト代が……
攻撃	やっ/はっ！/ハイッ！/ほう！/好（はお）！/ほあぁ！/あたぁ！/ここっ！
通常投げ	おほほほほっ
ダストアタック	スキあり！/時間差アル！/吹っ飛ぶよろし！
覚醒必殺技発動	臨界突破……！/もらった……/私の勝ちアル……
一撃必殺技準備	終わりよ……！/お見舞いしてあげる/うらまないでね
朝凪の呼吸	ハァ‼
龍刃	フォワッチャー！
逆鱗	ほぉう/ほわぁ！
爆蹴	ここアル！
回り込み	見える……！/遅い……！/残念♪
百歩神掌	百歩神掌！
千里神掌	千里神掌！
兆脚鳳凰昇	いくよ！/大きいのいくアルよ！/一点集中……！兆脚……！　鳳凰昇！
激・砕神掌	行って……らっしゃーい‼/激！　砕神掌‼
我羨惚	天！　上！　天！　下！　唯！　我！　独！　尊！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	アイヤ～！　その火力があれば十分に厨房賄えるね！　アタシの店で働くアルカ??
A.B.A	顔色最悪！　輸血パック？　そんなものより私の料理の方が滋養強壮にイイアルヨ。
ソル	技は単純なのに迫力に圧倒されそうになたヨ。アブナカタァ……。
カイ	ぅう……、まだシビレて動けないアル。どこかに肩を貸してくれる優しいオトコはいないアルカ？（ちらっ）
メイ	アイヤー、こんなガキンチョも参加してるのカ。分相応をわきまえるヨロシ。
ミリア	拳の力を集束させるのは発声が一番アルヨ。もっと叫んだらどうカ？
エディ	姿形をいくら変えても、結局弱いのは変わらないことアルネ。
ポチョムキン	筋肉付きすぎ。無駄肉。頭も筋肉カ？ニブニブポヨンアル。
チップ	この戦力差が解らないカ？　無様を通り越して哀れネ。
ファウスト	ち、地球外生命体アルヨ‼　今のうちに退散が吉ネ！
梅喧	返し技ばかり、つまんないネ。なんか老けてるし。
紗夢	天はアタシ二物以上与えたヨ。全部真似できるカ？
ジョニー	もう見切たヨ。その早い攻撃、何度やってもアタシに当らないヨ。試すカ？
アクセル	単純……。武器が長ければそれだけ狙いが不確かネ。簡単にフトコロ潜れたヨ。
闇慈	熱血馬鹿の汗臭いオトコは嫌いヨ。舞とかナントカいっても美しくないネ。
ヴェノム	アナタ馬鹿カ？　それ、遊び道具アルヨ。それと、ボールは石投げてるのと一緒ね、卑怯アル。
テスタメント	アイヤー！　大丈夫アルか？　か、顔は殴ってないヨ、顔は。
ディズィー	ちょっとは元気なたようネ！　店のお礼も兼ねてランチおごるヨ！
スレイヤー	体、硬いヨ。洋食ばかりだと栄養かたよるネ。コテコテ最悪。
イノ	俗楽は聴かないアル。うるさいだけネ。あと老けてるネ。ダメダメネ。
ザッパ	ま、また地球外生命体アルヨ‼　……こうして見ると、わりと美形アルネ。どうして自分から台無しにするカ。なんとももったいないことアルヨ
ブリジット	は！　この匂い！　アナタ男の子ね⁉　5年たったらまた来るヨロシ‼
ロボカイ	紛らわしい格好ネ。鉄クズの分際で私に言い寄るなんて、10世紀早いネ。

JOHNNY



ジョニー

CV：若本 規夫

CHARACTER VOICE

登場01	エレガントに決めるぜ……？/スマートに終わらせるか……/瞬きするヒマは無いぜ……
登場02	ヒーローの条件は……最後に立っていることだ/カーテンコールは……受け付けないぜ？/先に言っておくが……俺はパーフェクトだぜ？
登場（対メイ）	勝負にプライベートを持ち込むもんじゃないぜ……お、お前汚ねぇぞ！
登場（対テスタメント）	そうだな、酒でも付き合ってもらおうか/未練か？　心配しなさんな/気になるなら遊びに来ればいいさ
登場（対ディズィー）	どこで覚えたんだそんな言葉……/あいつは……/っメェイイ！！！
挑発01	ヘーイ！/マナーが悪いんじゃないか？/かかってきな？
挑発02	パーっと行こうぜ？/もっと派手にいこうぜ？/野暮な真似しやがって
敬意01	アンタなかなか……／ロマンチックだぜ……／グッドだぜ……／キマってるぜ／ブラヴォーだぜ……／エキセントリックだぜ……
勝利01	ノリが悪かったな/諦めが肝心だぜ？/その辺にしときな……
勝利02	ハッピーエンドの条件は……ハンサムが勝つことさ/センスが違うんだなぁ……センスが/俺を本気にさせたのは……ミステイクだったな
ガード	む/やるじゃない/どうした……？/それで終わりか？/おぉっとぉ！/その辺にしときな……/危ねぇ危ねぇ
よろけ	クリティカルじゃない⁉
ダメージ	つ/くっ/う/なにっ/ぅう/くぅお/おぉあ！/ぐはぁ！/ぐぼぉぁ！
気絶	な、何か見えるぞ……/足にきちまった……/奴は……どこ……だ？
サイクバースト（青）	シリアスにいくぜ⁉
サイクバースト（黄）	アグレッシブが信条でな
カンチョウやられ	ぶぅおあ‼/俺はノーマルだぁっは！/イカスぅ！
死亡	おおぁあああ！/アンビリーバブルだぜ……/派手にやられちまったぜ/未練だぜ……/ちょっと手を抜き過ぎたか/おまえ本気でやったろ……
攻撃	シュッ！/フッ！/ふん……/はあ！/てぇあ！/もらった……/そこか……？/遅い
通常投げ	とっとと来な！/ほらよ！/油断したな
➡＋K	飛びな！/ザ・ドリルデンジャー！/はぁああああ！
覚醒必殺技発動	デンジャーにいくぜ？/ロイヤルな夢を見せてやる/マーベラスにトキメクぜ？
一撃必殺技準備	チェック・メイトだ/何度も拝めるモンじゃないぜ？/伝家の宝刀だ……
ミストファイナー（上段）	いい的だぜ？
ミストファイナー（中段）	ミストファイナー！
ミストファイナー（下段）	足元注意だ
燕穿牙	燕穿牙！
バッカスサイ	真髄を見せてやる……/ミステリアスに決めるぜ/少し面白くするか……
「それが俺の名だ」	それが俺の名だ……/その目に刻み込め/パーフェクトだ……
ジョーカートリック	ジョーカーを引いちまったな……/THE END！/星を見てきな

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	動きに無駄が多すぎなんだよね～俺が戦の「真髄」ってものを教えてやろうか？
A.B.A	知識よりも快族団でコミニュケーションを学んだ方がよさそうだ……さぁ。
ソル	こいつが本物の「居合い」ってやつよ、勉強になったかい？
カイ	ナカナカのハンサムボーイだが、その程度じゃ世界では二番目だな。
メイ	なぁんでオマエさんがこんなトコにいんの？　留守中の船を任せといたろ？
ミリア	あ～、我「ジェリーフィッシュ快賊団」では随時、女性クルーを受け付けている。そこんとこヨロシク。
エディ	悪いが死人を斬る剣は持ち合わせてないんでな。これくらいで引き取ってくれ。
ポチョムキン	まずはエチケットだ……、滝壷のような汗が飛び散らないように上着を着てくれないか。
チップ	スピードどうこうと自慢するのは構わんが、それを凌いでしまうジーニアスな俺をどうやって称えてくれるのかな？
ファウスト	クッ、もう少しでコミュニケーションがとれるかと思ったが、さすがにデンジャラスな試みだったか……。
梅喧	グラマラスなレェイデーにはそれだけで俺の腕に抱かれる権利がある。さあ！
紗夢	男を誘うは危険な火遊び、コケティッシュなコスチュームが君を罪人にしているのさぁ。
ジョニー	一流の鑑定士にも見破れないイミテーションがあるとは聞くが……、この奇跡的セクシーフォルムを真似るとは無謀だったな。
アクセル	ん～、グゥレイトなリーチだ！　が、その棒切れが俺に届くまでに10回は抜刀できるんだなぁ。
闇慈	エキセントリックにキマったぜ……。この俺の天才的なワルツテクニックで付き合ったんだ、感謝してくれよ？
ヴェノム	戦場でドレスアップは当然のマナーだ、だがチリ一つ被らない余裕がなければ真の身だしなみとは言えんなぁ。
テスタメント	何人たちとも、この俺から女を遠ざける存在は認めない。
ディズィー	だいぶ力をセーブできるようにはなったようだな。まぁ、それはさておきだ、晩メシは俺の分も用意してちょうだいよ？
スレイヤー	全人類の半分に必要とされる俺様はすこぶるビジーだ。余興のつもりなら次は金をとるぜ？
イノ	課題はアンサンブルだ。その気があるなら俺がクレフになってやる
ザッパ	悲しまないでくれレディ、さ、その涙を……拭えねぇ！　よし、じゃあ俺様の胸の中で好きなだけ……抱けねぇっ！
ブリジット	何故か俺は非常に不愉快だ。布石のつもりなんだろうが、自分から武器を離して勝てるほど、居合は甘くないぞ。
ロボカイ	的確な判断も大事だが、戦いは理屈じゃぁない。一瞬の閃きとアグレッシヴな行動力が必要なのさ。要するにエレガントの定義をプログラムすることだな。

AXL LOW
アクセル=ロウ



CV：難波 圭一

CHARACTER VOICE

登場01	派手にいきますか！／手加減してくれよ／楽しくやろうぜ？
登場02	腕が鳴るぜぇっ！／ここは、俺様のステージだぜ！／ちょっとだけ本気出しちゃうぜぇ？
登場（対ソル）	旦那！　久し振りだねぇ、元気してた？／見逃してくれないかなぁ、「あのCD」あるんだけど？／この写真見てよ、旦那の子供時代！
登場（対イノ）	おかしいな、あんたの顔……よく見るんだよな／あら？　あんたの髪……スキだよ／ちょっと待って、あんたの胸……たまらん／
挑発01	ビシッ！　といこうぜ！／そりゃー、ないだろ／チキン！
敬意01	It's cool！／いい線イッてるよ／よ、伊達男
敬意02	かぁなわねぇな／やあ〜るじゃん／かっこいいなぁ、アンタ
勝利01	お呼びじゃないねェ／立つんじゃねえよ／ヤメときゃよかったのに
勝利02	ちょろいもんだね！／クールに決めたろ？／さっすが俺様
勝利03	にっひっひっ！／にゃははは／メンゴメンゴ
勝利04	アンタ弱いねぇ／お・や・す・み♪／ゆっくり寝てな
ガード	いぎっ！／ほ／ふ／いいねぇ／カモン／ヘイ！／軽いんだよねぇ／遊んでんのかい？／駄目だこりゃ！
よろけ	足元だの視界だのあぁぁあ！／星が綺麗／あ、俺がいっぱい居る
ダメージ	う／か！／こぉお／ぐあ／ごわっ／だあぁ／OUCH！／んなあ！／だあぁ！
前のめりダウン	おろ!?／あらぁらぁら！／地面がなぁい!?
気絶	やっべ〜……／ここはどこ……？／俺……飛べてる？
ダウン復帰	余裕！／どこ、見てんだよ！／こっちだぜぇー
サイクバースト（青）	痛いっつぅの！／ああそこ、もっとそこ、ああいいあぁいい／舌かんじゃった！
サイクバースト（黄）	ガンガンいっちゃうよ!?／もうとまんない！／好きにして!!
カンチョウやられ	そこぉぉっ！／あぁあん！／クセになる？
死亡	うあああああ！／強ェなぁ、おい……／カンベンしてよ……／あっちゃ〜！／俺ってこんなモン？／んげぇえ〜!!／やられちまったよ……おい／あれ……終わり？／なぁんで勝てんかなあ
攻撃	はんっ／てえ！／ひゅう！／へい！／ヤッハァ！／けぇあ！／ヒャッホー！／くらいな！／あらよ！
通常投げ	よっと！／寝てな！／重いな……アンタ
➡＋P、S、HS	ホウッ！／イェー！／ヒョウ！
ダストアタック	セイヤー！／飛ばすぜぇー!?／後ろ飛び！
覚醒必殺技発動	ノってきたぜ／はぁー!!／見てやがれ！
一撃必殺技準備	ノリノリだぜ！／しっかり防ぎなよ!?／こいつで決めるぜ!?
弁天刈り	隠し技だぜ？／落ちろ！／あまーい！
鎌閃撃	はあぁあ！／そらよ！／くらいな！
羅鐘旋	羅鐘旋……／天国へご招待だぁ……／気分はどうだい？
天放石 上段、下段	残念だったなあ！／イイ感じだろ？／お見通しさぁ
雷影鎖撃	いただき！／どこ見てんのさぁ！／カリアゲ決定！
アクセルボンバー	アクセルボンバー！／ドッカーン！／キマッター！
百重鎌焼	いくぜ秘密兵器だ／見えてんだよ／燃えちまえ！
白波の焔	ガックリきたろ？　白波の焔！／冷や汗出てるぜ？　暖まりな！／注意一秒怪我一生、勉強になったろ？
鎌閃奥義・亂髪	HEY!!/Good Luck!!/Have a niceday！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	あれっ？　旦那？　どうしちゃったのよ、その格好!?
A.B.A	斬新でセクシーなファッションそそるねぇ。
ソル	どうよダンナ、俺様腕上げたっしょ？
カイ	まぁまぁ、賢いこと言うなって。これも人助けだと思って、そこを通してくんないかな？
メイ	あちゃー、ちょっとやりすぎたかな。メンゴ。
ミリア	女はブロンドに限るって考えも改めるぜ……。
エディ	やっぱさ、人間ってさ、ほどほどのところを目指したほうが幸せになれると思うんだよな……遅すぎたみたいだけど。
ポチョムキン	アンタの先祖はどうも俺達とは違うと思うんだが、機会があったらそのルーツを探ってみるよ。
チップ	OK、OK！　アンタはハヤかったが俺のは長かった。どうよ、勝負は見えてたんじゃないの？　ナァ〜んちって！
ファウスト	なんかさぁ、心臓に悪いんだよ……。頼むからもう起きあがんないでくれるかな。
梅喧	ドレスもチャイナも悪くないんだが、和服ってヤツはなんつぅかこう、色っぽいね。
紗夢	俺の疑問は二つ。この時代の女の子はなんでこんなに強いのかってこと、もう一つ、君はホントに料理人か？
ジョニー	弾丸をも射抜く銀光の一閃！　まるで映画だねぇ、ま、役者が違ったけどな、ニヒヒ。
アクセル	違う、違ぁーウ！　そうじゃなくて、こう！　俺様のチャームポイントはこの100万ドルの笑顔に集約されてるのよ？
闇慈	アンタのそのダンスならどこに行っても食っていけるぜ。だが踊るステージは選んだほうがいい。
ヴェノム	アンタさ、見えてはいけないモノが見えるクチだろ？
テスタメント	まぁったく、後ろから前からと！　自慢のリーチが役にたちゃしねぇ。
ディズィー	女の子とコミュニケーションのはずだったんだけどな……。なんかそこらじゅう打撲してるんだけど。
スレイヤー	エスコートってのは女性を守る男のことよ？　つまり俺様の辞書にはそこにアクセル=ロウって書いてあるのさ。てなわけで、奥さん紹介して？
イノ	待った！　やっぱどっかで見た胸……いやいや顔だな。おかしいな、こんな美しい太もも……あいやや！　顔を忘れるなんて。
ザッパ	なんつーか痛ましいっつーか、忌まわしいっつーか。こんなのに負けたらさすがに泣くしかないな。
ブリジット	ニヒッヒ、遊びに関して俺様を出し抜こうなんざ10年早いのよ！　それ貸してみ？　こうやってやるんだぜ……あたっ！
ロボカイ	へぇ〜、よくできたロボットだな。昔のは踊るぐらいしかできなかったもんだが……。あ、それじゃ結果同じだったわ。ニヒヒ♪

ANJI MITO
御津 闇慈



CV：五十嵐 享

CHARACTER VOICE

登場01	始めっからトバシてくぜ？／手抜きすんなよ？／待たせたなあ
登場02	言い訳でも考えときな／何発俺に当たるかな……？／常勝不敗がモットーでね……
立ちポーズ	退屈だぜ……
挑発01	やる気がねぇなら帰んな！／なめてんのか……？／度胸が足りねぇ
挑発02	セコイ真似すんなよな……／降参ならそう言えっての！／しまいにゃキレるぜ……！
敬意	いや〜はは、一本取られたぜ／たぁはは……かないませんなぁ／いやいやいや、こいつぁ驚きだ
勝利01	天地に無双の舞だ／義憤をして我に及ばず……／いつでも相手になってやんぜ？
勝利02	成敗！／未熟！／笑止！
ガード	く／なっちゃねぇよ／ちいっ！／おいおい／脇を締めな！／踏み込みが足りねぇ！／見込みねぇな
よろけ	こら、ちょっと、ほら！
ダメージ	なっ！／く／う／くお／てめぇ！／かはっ／いてえ！／うわあ／ごわぁあ！
気絶	ち、ちょっと待て……／ま、まだやれるぞ……／か、かかってこいオラ……！
サイクバースト（青）	血管切れたぜ！
サイクバースト（黄）	男を見せるぜ！
カンチョウやられ	臨死体験！／初体験!!／次世代攻撃？
死亡	コンチクショー!!／うおぁああああ！／何だとぉぉぉっ！／世界は広いぜ……／ドジったぜ……！／次は本気を出してやるぅ！
投げ	ちょろちょろしてんじゃねえ！
攻撃	よっ／はっ／ほ／ハイ！／おぉりゃ！／せい！／おらよ！／とっときな！／でぇりゃあ！
ダストアタック	夢桜！／ほらよ！／飛んじまいな！
覚醒必殺技発動	おぉし！　大技いくぜ！／アレを出すかぁ！／奥の手発動！
一撃必殺技準備	はぁぁぁっ！／やるしかねぇっ!!／トドメといくぜ!!
疾	疾！
風神	風神！
針・壱式	針！
一足飛び	呆けてんじゃねぇぞ？
凪刃	凪刃！／失礼するぜ！／お留守だぜ!?
紅	紅！
陰	陰！
一誠奥義「彩」	一誠奥義「彩」……
天神脚	天神脚！
花鳥風月	花鳥風月／礼賛無用／いいもん見れたろ？
絶	絶!!

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	「武」とは「舞」。これが本物の「舞（まい）」ってもんだ！
A.B.A	ぼそぼそ喋らないでシャキシャキとしな見てて痒くなってきたぜ！
ソル	痛ぇか？　意識があんならそれだけ俺様が苦戦したってことよ。
カイ	姓は御津、名は闇慈！　雅号を「赫赫」!!　俺の礼節なんてこんなもんだがま、勘弁してくれ。
メイ	裸が気になる？　いや、これで「攻撃食らうと痛ぇ」ってのがあるから必死でよけられるのさ！
ミリア	佳人薄命。難しく考え過ぎると良いこと無いぜ？
エディ	魂鎮めの舞いだ。きっちり成仏してくんな！
ポチョムキン	柔よく剛を制す、……ちょっと違うが、まぁとにかく俺は凄ぇ！
チップ	お前の攻撃は軽すぎんだよ、左団扇でことがすんじまった。
ファウスト	いや、オマエほら、危機感とか無いの？　自分に。
梅喧	臥薪嘗胆の心意気や良し！　んだが…良い女が台無しだぜ？　笑って得られる幸もあるってことよ。
紗夢	スマン！　見えちまった!!　こうなった以上は俺が責任をとってだなぁ……え？　お呼びじゃない……？
ジョニー	闘いは常に真剣勝負！　オチャラケっからそんなザマになんだよ！
アクセル	ヌッガァ〜!!　腹立つわその武器！　なんかスゲーおちょくられた感じ。
闇慈	モノマネする奴って奴ってのは凄ぇ観察力なんだってなぁ？　俺がどんなお仕置きを考えてるか言ってみ？
ヴェノム	っか〜！　アンタらそんなもんまで武器にしちまうのか？　世界は広いねぇ、って俺もアレか。
テスタメント	戦いってのはなぁ、努力と根性、熱血の男気ってのがここぞを決めるんだよ！
ディズィー	ちょっとした学術的興味ってやつだったんだが……、こいつは粋じゃねぇや。大の大人が寄ってたかるのは益体もねぇ。
スレイヤー	紳士たるものハンケチを血で汚したとあっちゃ色々とアレだろ？　茶でもすすってろってことよ！
イノ	囃子ならちったぁ心得てんだが、ウマがあわねぇのはしょうがねぇ。だが意地の張り合いじゃ俺は負けねぇ！
ザッパ	天地四方を浄め、清風を呼び込む舞の力よ！　邪霊、悪霊まとめて往生！……（まだこっち見てるよ〜、勘弁してくれよ〜）
ブリジット	前芸としてはそこそこ、だが当芸の前にはせいぜい門付けってとこだな。お互い精進しようや。
ロボカイ	どぎゃぁあああ！　長モノのアイツよりムカつくわぁ!!　男なら汗！　根性！　肉！　諄諄と日の出まで説いてやるから、そこに正座ぁ！

VENOM

ヴェノム



CV：八重田 幹雄

CHARACTER VOICE

登場	ブレイクだ……始めるか／君に用はないのだが……肩ならしになるか……／そこを退いてくれないか………やむを得んか……
登場（対エディ）	愚弄してくれたな……たとえムクロだけでも返してもらうぞ！！
バックステップ	ふっ／甘い／はずれだ
挑発01	キュー無しでも？／まるで相手にならんな……／君は退屈だ
挑発02	幼稚な技だな……／それが君の戦法なのか……／お茶の時間にしたいのだが
敬意	これほどとは……／驚いたな……／並の腕ではないな……
勝利01	ゲームセットだ……／9ボールゲットだ……／一度のチョークで十分だったな
勝利02	ふぅおおおおお……
ガード	ぬ／まだだな……／軽い／浅はかな／ぬるいな／それで終わりか／読めているぞ
よろけ	く、この威力……！
ダメージ	むっ！／む／んん！／くはっ／うお！／かっはぁぁっ！／ぐぉあ！／うおあ
気絶	気配が読めん！
ダウン復帰	こちらの番だな
サイクバースト（青）	ファールをおかしたな
サイクバースト（黄）	無駄な時間は省こうか
カンチョウやられ	んぅおおあ!?／ふほおぉぉ？／あの方以外に……！
死亡	これまでかぁぁっ！／うああ……／不覚……！／ザトー様……／私が未熟なばかりに！／ここが墓場になるとは……／手も足も出んとは……！／あきらめるわけには……／私も参ります……
攻撃	ふ／はっ／はぁ／ふん／はぁ！／てぁ
通常投げ	すまんな
ダストアタック	ゆくぞ……？
覚醒必殺技発動	覚悟を決めろ……／時間を取らせたな……
一撃必殺技準備	おぉあぁぁぁぁっ！／深紫のレクイエムを……
スティンガーエイム	SHOT!
カーカスライド	カーカスライド‼／マッセ……‼
デュービスカーブ	デュービスカーブ！／死角を取ったぞ！／次が読めるか？
ダブルヘッドモービッド	ダブルヘッドモービッド‼
瞬間移動	見誤ったな……！／そこではない……！
ダークエンジェル	ダークエンジェル‼／つらぬけぇ‼
レッドヘイル	レッドヘイル！
デイムボゥガー	デイムボゥガー‼／終わりだ！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	なかなかやるな、しかもまだ本気では無い……しかし、あのお方の為に私は進まねばならぬのだ、退かぬなら私も全力で行くぞ！
A.B.A	組織である以上最低限の協調性が求められる。少しは学んだらどうだね？
ソル	余力があるのは解っているが、まだ闘うつもりなら覚悟したほうがいい。今の私に隙はないぞ。
カイ	仮にも先陣に構える立場とて、公職に殉ずることが君の望みではあるまい？
メイ	白面を悔やむことはない。
ミリア	あの方は君を慕っていた……。何故裏切ったのだ……。
エディ	ザトー様。どうしてこんなことにっ！
ポチョムキン	唯一でも絶対的に信頼できるものは武器になる……か。学ばせてもらったよ。
チップ	スピードは君に一日の長がある。特技に邁進すれば弱点もカバーできるはずだ。
ファウスト	組織の専属医は世界でもよりすぐりの者だ、病に立ち向かう勇気があるのなら紹介しよう。
梅喧	「斬る」ことを目的とすれば日本刀に勝る武器は無いはず。どうやらその刀は腰が伸びていたようだな。
紗夢	組織にも素手を使った戦士は居るが、破壊力を上昇させられる者は見たことが無い。
ジョニー	何故踏みとどまったのだ？　あそこで振り切っていれば君が勝っていたはずだ……。
アクセル	長さには自信があったんだが、私の上をいくとはな。
闇慈	解釈の仕方一つでどんな手段も攻撃に転ずる、私の研究課題でもある。
ヴェノム	私の真似は構わんが、魂を蝕まれるぞ。止めたほうがいい……。
テスタメント	これほど大量の法力を一度に放出できるとは……。根本的に我々とは造りが違うらしい。
ディズィー	信じがたい戦闘能力だ……。たゆまぬ鞘があるのなら、納まっていた方がいいのかもしれないな。
スレイヤー	組織はザトー様のものだ。たとえあなたでも譲れはしない。
イノ	童蒙を装い虫の羽をむしるか、仕掛けがわかれば攻略は難しくない。
ザッパ	相手を誤ったな。恨みを買うのは稼業の内だ。今更怨霊ごときには驚かない。
ブリジット	君の技は完璧だったが、全て見えていた。ヨーヨーでは必殺に一息足りぬことを知り、私は今のスタイルを確立したのだからな。
ロボカイ	騏足をかすめ取るような、醜い世才だな。剰余の努力を甘く見ぬことだ。

TESTAMENT

テスタメント



CV：小林 克彰

CHARACTER VOICE

登場01	ここから先には行かせない／まどろみに溺れるがいい／裃を脱ぐ気にはなれぬか……
登場02	私に勝てると思うのか……？／己の力量をわきまえろ／うわばみにひさごだな浅ましい
登場（対ジョニー）	借りができたな／あの娘（こ）を頼んだぞ／ディズィーは……幸せか？
登場（対ディズィー）	幸せそうで安心したぞ……見失うなよ、そこがお前の居場所だ／そんな笑顔もできたのだな……それでいい、よかった／いい家族を持てたな……いずれ、な
挑発01	限界を引き出せ／闘気がすすけているぞ／もっとやるがいい
挑発02	あさましい真似を……／燕雀に等しい……／無理をすれば死を招くぞ
敬意01	なるほど腕が立つ／生身にしてはやるな／力を使わねばなるまい
敬意02	楽しませてくれる……／抗えば苦しみが増すだけだ／まだ力を隠しているな
勝利01	天涯の地と知れ、かかわるな／たのむ、もう来ないでくれ／この森は汚させん……
勝利02	もう……会うことも無いだろう／おごったな……／妙諦など無いのかも知れぬな……
ガード	ぬ/ふん/弱い……/無駄なことを/その調子だ/もっと攻めてみろ/それが限界か？
よろけ	く、やるな……！
ダメージ	く／ふふ／ははは／クックック／グフっ！／ぐおあ！／バカな
気絶	まさか……／効いてるというのか……？／く、おのれ……
サイクバースト（青）	本気にさせたな！
サイクバースト（黄）	手加減はしない！
カンチョウやられ	おあぁ！／何ィ!?／わっ私の秘密に近付くなっ
死亡	うおおおおお／とっ……父さん……／力が……足りない……／まだ……早い……！／バカな、この力が……？／このままでは……
攻撃	は／フっ！／ふん／そら／はぁ！／おぉお……／おとなしく退（ひ）け／無益な……！／踊れ……！
通常投げ	いたしかたない／まだ懲りぬか？／何故退くことができない？
覚醒必殺技発動	多少遊び過ぎた……／大人しく帰ればいいものを……／終わりにしてくれる！
一撃必殺技準備	はぁああああああ‼／ふふふふふふ／目障りだ……！
ファントムソウル	避けられるか？／さしあげよう……／血に染まれ！
グレイヴディガー	グレイヴディガー！
エグゼビースト	エグゼビースト！
ウォレント	くるがいい……／やめておけ／もう終わりか……？
セヴンスサイン	セヴンスサイン！／消し炭になるがいい‼／消えてなくなれ‼／契約に従え
ナイトメアサーキュラー	ナイトメアサーキュラー‼
マスターオブパペット	マスターオブパペット！／いただこうか！／これで、抜け殻になる

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	貴様……貴様の全てをこの世界から消してやる‼
A.B.A	おまえも血の契約を……。フッ出来なかったとみえる。
ソル	貴様を思うと心が渇く……！　消えて無くなれ‼
カイ	帰るがいい……。公権の出る幕ではない。
メイ	子供とて加減のできる身体ではない、帰ってくれ……。
ミリア	まるで魂の骸だな……。心ここにあらずで勝てると思ったのか？
エディ	貴様のような出来損ないが醜く生にしがみつくか……。だがそれが正しいのかもしれんな。
ポチョムキン	バケモノ扱いされることには慣れている。貴様に言われるのは心外だがな。
チップ	それだけの足があるのなら帰り道も早かろう、……消えろ。
ファウスト	私もまた「生きる」ことと向かい合っている。負けるわけにはいかない。
梅喧	そういった怨根を喰らい続けることが我々の性なのだ……。
紗夢	フン、賞金目当てか。私も賭けられた金額に見合う働きをせんとな、ククク！
ジョニー	切り札は私に味方したようだ、ジョーカーを引いたのは貴様の方だったな。
アクセル	まだ解らないのか？　そもそも物理的に私を消すことなどできないということが。
闇慈	私は、存在することに命を賭ける者の壁だ。単なる興味で越えられると思うな。
ヴェノム	意外な戦闘スタイルだったよ、しかし玉遊びの粋は出ていないがな。
テスタメント	愚かだな……。生身で召喚を担うことが、どれだけ負荷を要するのか解らなかったのか？
ディズィー	あの頭領の下ならば私も安心だ。もうここへ寄る必要もあるまい
スレイヤー	これが千年を閲した闇の力か。ずいぶんと、あっけない。
イノ	誓いを持する刃には見境がない。死処に恵まれたくば、ここには近づかないことだ。
ザッパ	私は一翼にすら搢紳（しんしん）を従えているのだ。雑霊の君に勝ち目は無い。
ブリジット	私がことのほか体格差に苦労したから、その程度の怪我で済んでいるのだ、早々に立ち去ってくれ。
ロボカイ	いくらでも参考にするがいい。俗流に真似できる程、常凡な技は持っていないが。

DIZZY ディズィー



CV：藤田 佳寿恵

CHARACTER VOICE

登場01	また後でね……/危ないから下がって/遊んでおいで
登場02	今日は掃除当番なので、早く帰りたいんですが……/今日は食事当番なので、みんなを待たせたくないんです/今日は打ち上げとかで、長くはいれないんですが……
登場（対ジョニー）	あれ？　今日は「しけこんだ」んじゃないんですか？/メイに言付けられたんですけど……/ええと……、晩飯抜き！　にしますよ
登場（対テスタメント）	はい、みんな仲よくしてくれます。/ありがとう……テスタメント/ジョニーさんが一度遊びに来いって言ってました
挑発	お願い二人ともやめて/いい子だからやめて/どうしよう……
敬意01	それほどの力があるのに……/あまり刺激されるとこの子たちが……/私を殺したいのですか……？
敬意02	あ、ウンディーネ、大丈夫だよ/なぜかネクロが喜んでます/服を汚すとみんなに怒られるんです
勝利	みんな、勝ったよ/あの、もう帰ってもいいですか？/いけない、夕飯に間に合うかな
ガード	く！/やめて……/お願い……/これ以上……
よろけ	あれ？　何が……
ダメージ	う/あ/ん/きゃっ/いやっ/ああ！/あぁあ！/きゃあ！/うぅぐ……!!
サイクバースト（青）	やってくれたな！
サイクバースト（黄）	あぁ！
カンチョウやられ	あっぁ！/はぁう！/これは何……？
死亡	どうして……/お母さん……/お父さん……/きゃあぁああ！/みんな……さよなら……/お当番が……
攻撃	あっ/いけない……！/ダメっ!!
通常投げ	お願いやめて！
ダストアタック	なに？/どうしたの？
覚醒必殺技発動	ダ……メ……/もう……やめて/く、苦しい……
ネクロ怒った場合	俺は加減を知らんぞ/下衆どもが……/生きては帰れんぞ！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	ネクロ、ウンディーネ、落ち着いて、多分もう大丈夫だから……あ！　そんな事より夕飯の買出し！　あ～またみんなに怒られる……。
A.B.A	うまくは……言えないのですが、もしかしたら私達気が合うかもしれませんね。
ソル	えぇと、もう大丈夫ですよね？　夕食待たせると、みんなに凄い怒られるんで、もうおいとまします。
カイ	ごめんなさい、まだ上手に力加減ができないんです。
メイ	もう、危ないじゃないですか。何するんですか、いきなり？
ミリア	あの、私……もう賞金かかってないみたいですよ？
エディ	人かどうか……あの人は、そんなことを気にしませんでした。だから、私は私です。
ポチョムキン	ごめんなさい、今は帰りを待ってくれる人達がいるんです。
チップ	すごい！　針の穴を通す攻撃ですね……私なんか、不器用で、いつも壊してばっかりなんですよ。
ファウスト	お医者様……？　ご、ごめんなさい！　とても急いでいたものですから！
梅喧	落ち着いてください！　どうして戦うところから始めなきゃいけないんですか！
紗夢	えと……、高麗人参と杏子酒と……お使い頼まれただけだったんですけど……。
ジョニー	晩御飯はちゃんと用意しますから、えと……、食材を買ってこなくちゃ！
アクセル	ご、ごめんなさいっ！　こんなにはしゃぐの、久しぶりで……。力はいっちゃいました？
闇慈	きゃぁ！　驚かさないでください。この子達が制御を離れたら、大怪我じゃすまないんですよ。
ヴェノム	私ならともかく……クルーのみんなに手を出したら、怒りますよ？
テスタメント	私が今、幸せなのも……あなたがいてくれたおかげです。ありがとうございます
ディズィー	ええっと……今、私が生きてると思われると、なんか政治的にまずいんだそうです。
スレイヤー	（ネクロが全力を出した……。この人はいったい？）
イノ	ど、どうしたの、ウンディーネ!?　それ以上したら、この人死んじゃうよ！　お願いやめて！
ザッパ	見てください、ほら。私にも二つ憑いてるんですよ。もしかして……同族の方ですか？
ブリジット	私にもう賞金はかかってませんよ？　それと、賞金は紗夢さんが持ってちゃいました。
ロボカイ	ど、どうしよう！　この人、首が外れちゃった!!　わ、私……、あれ？　生きてます……？　良かった、首が外れても大丈夫な人なんですね？

SLAYER スレイヤー



CV：家弓 家正

CHARACTER VOICE

登場01	闘いというものをご教授しよう/お初にお目にかかる、そしてこれが最後だ/心配しなくてもいい、手加減はしよう
登場02	すまんなシャロン、前座があるようだ……お待たせした/あー、あまり妻を待たせたくない……急がせてもらうよ/ふ、デートの最中だというのに……君も無粋だねぇ
登場（対聖騎士団ソル）	いまのはなかなかだ/もう少し踏み込んだ方がいい/追い打ちが遅いよ
登場（対ソル）	さすがにヒマになってねぇ
登場（対ミリア）	君はザトーの……、残念だったな……
登場（対エディ）	堕ちたか……惜しい男を亡くした
登場（対ポチョムキン）	私に挑むならまず奴を超えて欲しいものだ
登場（対ヴェノム）	器ではない、あそこは息苦しいだろう？
挑発	君の弱さは失礼だと思うのだが/もっとここも使いたまえ/構わんよ、助けを呼びたまえ
敬意	見どころはあるな、大分サマになってきたよ/いいぞ、そのまま退屈させんでくれよ？/頑張るじゃないか、その調子で頼むよ
勝利01	高く付いたがいい授業だったろう？/この一服より時間がかからんとはね/正直、もう少しできると思ったんだがね
勝利02	ああ、構わん、適当にくつろいでてくれたまえ/はしたないようだがオードブルでは満足できなくてね/道草をくったがなかなか楽しめたよ
ガード	その程度かね/馬鹿にしてるのかね/あくびが出る/それは攻撃かね？/くだらんよ/かわすまでもないな
よろけ	ハンデをやりすぎた
ダメージ	ぬ/く/ふんっ/ぐお/かは/ぬぅう/げぼっほぁ！/ごっふぅあ！/どぼぉうお！
前のめりダウン	ぬお？/おお、いかん/なんと
気絶	んん、ナイスな手ごたえだ/ぬ、いいところへ、ごほっ！/こら、たたくんじゃない
ダウン復帰	今のはなかなかだ/もう少し踏み込んだ方がいい/追い撃ちが遅いよ
サイクバースト（青）	一押しが足りんよ
サイクバースト（黄）	攻め手にまわるか
カンチョウやられ	のはぁあっ！/シャロン、これには訳が！/死にも勝る屈辱！
死亡	ぐぅぉおおお！/まぁまぁだな/退屈しのぎにはなったよ
攻撃	ふっ/はっ/ふぅん！/ぬぅん！/はぁ！/耐えてみたまえ/軽くいくぞ/いかがかね
通常投げ	ふぅ～/失敬/よそ見はいかんよ？
ダストアタック	強めにいくぞ？/少々荒くいくぞ/スキが目立つな
覚醒必殺技発動	ピリオドを打とうか/幕を下ろそう/フィナーレといこう
一撃必殺技準備	さて、もういいか/飽きてきたな……/この辺にしとくか
D（ダンディー）ステップ	しゅ/はっ/ふっ！
パイルバンカー	爆砕！/パイルバンカー/防げるかね！
マッパハンチ	炸裂！/マッパハンチ！/砕けたまえ
フットルース ジャーニー	ふはははは！
デッド オン タイム	爆裂！/マッハ人生/本物パンチ！
永遠の翼	断絶！/不用意だね/落ちたまえ
直下型ダンディー	激震！/見えているぞ/お別れだ
オール デッド	星となれ！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	多対一を軸とした戦法では私には勝てんよ、まっ、お互い時間はたっぷり有る、また楽しもう。
A.B.A	ふむ、君達は中々面白い理の中にいる様だ。魔斧とホムンクルス、なかなか楽しめたよ。
ソル	壮者を凌ぐと言うのも的外れか、相変わらずの戦闘能力だ。いずれ本気でやりたいものだな。
カイ	これは純粋な興味なのだが……なぜ君ほどの男が、罪を恐れるのかね？
メイ	須齢屋の手弱女に会ひて詠める。星降るや 木っ端微塵に 鯨跳ぶ
ミリア	儚めば生臭に殺気を飼い殺す。だが君はそうあるべき娘なのだよ。
エディ	異種たる悲しみも孤独も、所詮は錯覚に過ぎぬのだよ。"在る"ことより重要なものはない。
ポチョムキン	力も信念も、戦いにおいて絶対の要素とは成り得んよ。ま、あの師にしてこの弟子といったところか。
チップ	次の一手を推し量る、志し持つものならば一義として心得たまえ。陳腐な土がつくぞ？
ファウスト	時折、君のようなものが出るから、人類は面白い。あるいは我らの元祖も、君のような人だったのかも知れぬな。
梅喧	おおマドモワゼル。血の海にたゆたう泣き顔の少女よ。なんと、なんと人間的な生き様！
紗夢	精進することだな。その闘法なら、あるいは私を滅することができるかも知れぬ。
ジョニー	須齢屋の益荒男に会ひて詠める。サングラス 夙夜装着 事故の素
アクセル	無防備に見えてもたやすく懐には入れぬというわけか。君の処世術かね？　ん？こら変な目でシャロンを見るな！
闇慈	目眩ましは優位に立ってこそ、効果を発揮するもの。だが、そもそも君と私では生物としての格が違う。
ヴェノム	王子の現れない「白雪姫」があったらどう思うね？　残念でしたという話で君自身は納得できるのか。
テスタメント	あせることはない。生きる意味など、あとからついてくるものだ。
ディズィー	失敬した。世界の焦点を、一度この目で見ておきたかったものでね。
スレイヤー	仮に君が勝ったとして、シャロンが私を間違うとでも思ったのかね？　ん？　あ！シャロン何をそわそわしている。
イノ	まるで猫なで声のような……。なるほど、それが「普段の君」というわけか。
ザッパ	妄執とても、人の心の形ではあるかな。もっとも、伴侶ならば慎重に選ぶべきだ、なぁシャロン？
ブリジット	技はあっても業がない。至芸足りえれば、パトロンに名乗りを上げたいところだ。……ん？　シャロン！　これは例え、例えだ！
ロボカイ	『群盲象を評す』というコトワザを知っているかね？　ロボットも随分進化したようだが、有情は深いぞ？

I-NO
イノ



CV：井上 喜久子

CHARACTER VOICE

登場01	なぶってあげる／もう我慢できないの／手短に死んでもらえる？
登場02	虫ってさぁ、自分から火に飛び込んでくるよね／死にたくなるまで……いじめてあげる／始まりの合図は死神がドアをたたいてんだよ
登場（対ソル）	ごぶさた、「ピー」野郎／知ったこっちゃねぇんだよ／だれに意見してんだテメェ？
登場（対アクセル）	かんぐり過ぎると死ぬよ
挑発	私が欲しくないの？／もっと満足させてほしいの／相手になんねぇんだよ、クソが！
敬意	こいつが珍しく相手をほめてるぜ！／そこそこ使える奴かもっ、てよぉ！／パシリにならしてやるってさ！
勝利01	最高に興奮したわ／とってもじょうずだったわよ……／クズは所詮クズなんだよ
勝利02	ふう、汗かいちゃった／もっと攻めてよ、まだ燃えきらないの／クソ弱ぇ……退屈通り越してムカついたよ
ガード	ふふ／は！／もう終わりなの？／もっと激しく……／ツケとくよ／まだやれるでしょ？／ん、急かさないで／生意気じゃねぇ？
よろけ	んふふふふ／この「ピー」が！
ダメージ	あっ／うんっ／きゃっ／あああっ！／うふふふ／いいじゃない？／じょうずよ
前のめりダウン	あんっ／きゃあ／ちぃ！
気絶	あ、あせらないで／ちょ、ちょっと休憩しない？／テメェただじゃすまさねぇ
ダウン復帰	もっと優しく／激し過ぎよ／ふざけたマネしやがって
サイクバースト（青）	私の番ね／「ピー」の分際で!!
サイクバースト（黄）	早く済ませたいの／さっさと消えろよ
カンチョウやられ	大人の時間？／アダルトな感じ……／よりによってこんな奴に！
死亡	あぁあああああ！／飛びそう／くそがぁ！／いい感じよ……／頑張ったわね……／認めねぇえ！
攻撃	んふ／気持ちいい？／あげる／カスが！／動かないでね／我慢しなくていいのよ／死ねよ
通常投げ	縛られるの、好きでしょ？／綺麗な血を見せてね／邪魔くせえんだよ
ダストアタック	昇りつめて？／じっとしててね／ブちまけてやる！
一撃必殺技準備	あなたの鎮魂曲よ／棺桶の準備をしといて／とりあえず後悔しときな
大木をさする手	硬くならないで／コッチがお留守よ／つっ立ってんじゃねぇよ
抗鬱音階	受け取って♪／プレゼント♪／食らっとけ！
ケミカル愛情（横）、（縦）	逝きたいんでしょ？／天国見せてあげる／逃げた方がいいぜ！
窓際desperate	弾けたいの！／リハは終わりよ！／テメェはノイズなんだよ！
限界フォルテッシモ	もう、たまらない！／我慢できないの！／かき鳴らしてやるよ!!
臨書遺言	Thank You！／ありがと！／絶望しろよ
メガロマニア（ボス専用技）	「ピー」なんだよテメェは！／さっぱりと無様にな！／砂になっちまえ

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	どうしたの？　オメカシなんかして。ダンスパーティーなら私が躍らせてあげる。
A.B.A	そんな冷たい棒より血の通ったもののほうがいいと思わない？
ソル	ワイルドなのは好きだけど、先に逝っちゃ駄目じゃない。
カイ	もう少し、上手になってね。そうしたら、また相手してあげる。
メイ	ふぅん、好きな人のために戦ってるの？　おませさんね。
ミリア	冷たいまなざしに乱れ髪、あなた今、とっても素敵よ。
エディ	黒くてたくましいドリル……何本まで出せるの？
ポチョムキン	これでわかったでしょ？　私のほうが上よ。だって、あなた重すぎるんだもの。
チップ	疲れちゃった。お願い、もう動かないで？
ファウスト	ごめんなさい白衣のほうがお好みだったかしら？　それはまた今度ね。
梅喧	これだけ道具があるとどれが一番イイのか悩むわね。あなたの身体で試していい？
紗夢	やっぱり生足のほうがイイ？　いっぱい視線もらえるかしら。
ジョニー	いい男をひれ伏すとフォルテッシモに感じるの。
アクセル	私、オペレッタは初めてだったけど、ヤミツキになりそう。
闇慈	邦楽って苦手なの。
ヴェノム	空虚のダカーポ。ストイックな男は魅了的よね。
テスタメント	最高……。悲調のフィナーレは一人ユニゾンで決まりね。
ディズィー	一度に三人相手にしてるみたい……。興奮したわ
スレイヤー	歳はとってもまだ萎えちゃいないんでしょ？　もっとつきあってよ。
イノ	いつの時代もカバーよりオリジナルの方が魅力的なものよ？
ザッパ	のけぞっちゃったりして、そんなによかった？
ブリジット	すっごいテノール。我慢できなくなっちゃった、私と組まない？
ロボカイ	あら、イジリ甲斐のありそうなオモチャ。私が徹底的に「カイハツ」してア・ゲ・ル♪

ZAPPA
ザッパ



CV：上田 祐司

CHARACTER VOICE

登場	ファウスト先生を見かけませんでしたか？　収穫無しか……あぁぁあああああ！／どなたか、どなたか助けてください、っていってもな……はぐぅおぅ!!／やばい、やばいって！　このままだと……きたぁああ！
登場（対ファウスト）	あなたなら私の苦しみがぁ……／手短に説明するとですね……あああ／あ、やっと会えた……早く、意識があるうちに……
挑発	勘弁してください／逃がさないわよ……／景色が景色が景色がぁあああ
敬意	この体居心地いいわ／体を返すつもりは無い／なんか、背中がむずがゆいな
勝利01	なんじゃこりゃー!!　とりあえず気絶／またも複雑骨折だー!!　ごえ！／バラバラだバラバラバばばらっ……ぎゃーっ!!
勝利02	あぼそぼろびえらぶぶろ……見たなぁ……／俺の！　そして！　あくまで俺の！絶望……／これは！　いったい！　どうした！　もんでっしゃろ……
ガード	げ／おぅ／えあ／ひ、人でなし！／ぬぅあ？／ぐぅうう……／死んでしまう!!
バックステップ	危ないって、マジで／おっかね／助けて
よろけ	こ、ここはいったい？
ダメージ	ぐ／ご／が／げっ！／ぎぃっ！／ぼふ！／さばー!!／ぎゃおす！／マジっすか！
気絶	俺が悪いのか？／どうしてこんな目に／もう好きにして……
ダウン復帰	痛くもかゆくもない！／おのれぇ！／だから死んじゃうって！
サイクバースト（青）	頭に乗るんじゃないよ！
サイクバースト（黄）	きぃいいいい！
カンチョウやられ	これが最新の治療？／あんたそれでも医者か!?／子供は寝とけ～！
死亡	たたってくれる！／うらめしいぞ！／何ゆえこんなことにぃ～!?／おヴぇぇええええ！／おやすみザッパー！／何がなんだかさっぱりだ～！
攻撃	ひょ／ひゃ／ひぇ／どけぇ／じゃまだ／うわぁ！／死にたいか！／近付くな！／こ、来ないで！
覚醒必殺技発動	産まれる!!／はみだす～!!／至上最大の悪夢!!
一撃必殺技準備	生肉／美味そうな命だ／助けてください
こんにちは三匹のムカデ	えへぇ／うほ／んまぁ
剣憑依	刻みてぇ／肉斬らせろ／刃物だぁ！
犬憑依	犬怖ぇえ！
幽霊憑依	あもあもあもあも／ガザダガザダガザダ／三つ子だぁ！
ラオウ憑依	魂ごとのかけらも残さん／惨殺！／食わせろ!!
こわいよー	おいで、おいで……いやぁああああああ／コッチへいらっしゃい……ぎゃおぉ～おおお／アンタの知らない世界……こわいよおおお／
独り言	鼻毛の枝毛……／聖徳太子？ああ、拳法の達人ね／よし！　何一つ解らない！／まて！　中身はロボじゃないか？／ちょんまげのほうがスキだな……／ん？　ああ、カタパルトさ／まぁああ～／えぇええええ／お～ぉぉ／最近髪が伸びてさ、あの人形／正直、今の会社じゃやってけないよ／解ってないな、ネコ型のアレを／全員、ワープに備えろ／200円で手を打ちませんか／ごめん、俺前座だから……／行くぜ！省エネモード！／夢だけで飯がくえるか！／おのれ！　鍋奉行が……！

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	わぁ！　あの警察さんと同じ格好の人がこんな所で寝てるし！　……ってこの人も怒っていらっしゃる!?　何故に!?　何故に～～～！！！？
A.B.A	……はっ!?　血まみれで包帯まみれの女性が倒れている。きゅ……救急車!!
ソル	あぁ！　また人が倒れている！　大丈夫ですか…う、理不尽に殺気を放出してらっしゃる！
カイ	また体が……そこの警察の人、助けてぇ！　って何、怒ってるんです？　え、逮捕？　馬鹿な！
メイ	少女が倒れている！　しっかりし…え？　寄るな？　へぇ……。くっ……涙が
ミリア	『拝啓母上様 先日、潤んだ瞳で俺を見つめる女性が道端で寝ていました。俺は恋をしてしまったようです』…しかし、どことなく蔑んでいたようにも。
エディ	もしもし？　もしもし？　ひぃっ！　この人、息してないよ！　なんか土気色してるし。
ポチョムキン	ゴリラが行き倒れている!!　いやっ！　ゴリラよりデカイ！　助けようにも怖くて近寄れん！
チップ	こっこの人！　髪が真っ白だし！　私が寝てる間に、いいいったい、どんな恐ろしい目に!?
ファウスト	ああっ先生！　馬鹿な、さっきまで元気に立っていたのに！　誰がこんなひどいことを!?
梅喧	ど、どうしたんですか？　急に刀とか振り回して。危ないって！　それ、斬れるって！　あ！　本気だ！　おっかね！
紗夢	ササヤカデ……小サイ夢……アタシニダッテアッタノニ……ソレナノニ、アノ人ハ……憎イィィィィ！
ジョニー	ウラメシイ……女ヲ泣カス男……一人残ラズ……呪ッテヤル。
アクセル	やっと普通っぽい人に会えたと思ったのに、この人も寝てる。はっ！　しかも泣いている。そっとしといてあげよう。
闇慈	『拝啓母上様 先日明らかに犯罪者と思われる露出狂が往来でのんびりと寝ておりました。都会は怖いところです』
ヴェノム	見エル……見エルヨ……アンタノ肩ニモ、背中ニモ……ベッタリト恨ミガ……。
テスタメント	ほぉうわ！　死神？　ついにお迎えが!!　……死神までも寝てる。
ディズィー	『拝啓母上様 先日クレーターの中心に羽根の生えた少女が突っ伏しておりました。世の中はどうなってしまったのでしょう？　それとも今年の流行か何かでしょうか？』
スレイヤー	ひえ～！　ひ、人が逆さまに寝てる!!　…って、なぁんだ、俺の首が逆さまになってるのか。……えぇ？
イノ	げ、また変な方向に！　み、耳が！　腕が！　足が！　首がぁ!!　……首？
ザッパ	ああ！　死んでる！　ってこれ俺じゃん！　俺死んだ？　俺死んだ!?
ブリジット	『拝啓母上様 先日、獣の住まう森にてねじれ倒れていた少女を介抱したところ、イイ感じだったので嫁候補に挙げたら男でした。……男でしたっ!!』
ロボカイ	首だけで高笑いしている人がいる。やった！　わかったぞ!!　コレは夢なのだ！　つまり俺は夢遊病だ、いえーい！　グッスン……。

BRIDGET ブリジット



CV：小西 寛子

CHARACTER VOICE

登場01	あら？　そんなトコで寝てたら風邪ひきますよ？／え……と、寝ちゃうほど待たせちゃいました？／もう、寝てる なんて、緊張感無いですよ
登場02	もっと凄いトリックお見せしますよ／楽しんでってくださいね／ウチが勝ったらおひねりくださいね
挑発	もっと楽しみましょうよ／練習積んだ方がいいですよ／何ごとも基礎が重要なんですよ？
敬意	喧嘩がお得意なんですね／だれにでもトリエはあるものですね／えっと、やっぱり帰っていいですか？
勝利01	それ〜……キャッチするまでが競技ですから／はーい……お粗末さまでした／いきますよ〜……ヨーヨーに死角はないんですよ
勝利02	それ〜……え、と……弘法も筆の誤り…／はーい……風の力はあなどれませんね／いきますよ〜……やっぱりおひねりはいりません……
勝利03	完璧です！　あっ恥ずかしいなぁ……もう！／仕上げです！　……いやん！／最後のトリックです……えっと、今のなしで
ガード	ん／ぶっそうですよ／怖いです／糸がいたみます／当たったらどうするんですか／危ないじゃないですか／目が怖いですよ
よろけ	ひゃ〜、ま、前が
ダメージ	わ／う／く／きゃっ／きゅ！／わぁ！／はぁああ！／きゃぁあ！／いたい！
気絶	目が回るぅー！／あれぇー……巻けないなー？／お空が……回るぅー！
ダウン復帰	集中しないと！／危なかったぁ／シャレが通じない？
サイクバースト（青）	静かに〜！
サイクバースト（黄）	サービスしましょう
カンチョウやられ	せめて成人するまで！／もしや犯罪？／ああん
死亡	うわあぁ……／綺麗な川が見えます／あ、おじいちゃん？／あれ、ウチが見える……？／天使様だ……／あ、お花畑……
攻撃	は！／はい／えい／いきますよ／楽しんでます？／危ないですよ／これ、難しいんですよ／はい、回しますよ／お一つどうですか？
通常投げ	あれぇ⁉／わぁ‼／きゃぁ！
一撃必殺技準備	とっておきです！／ちゅーもーく！／準備しなきゃ！
YOYO配置	スリープします
YOYO引き戻し	戻します！／カムバーック！／帰ってきて〜！
ジャッグ ド ロジャー	くまさんに任せます／ロジャー頑張って！／手を貸してください
ループ ザ ループ	ループ ザ ループ／ダブルハンド奥義‼／ギャラリーの方危険ですよ？
メンテナンス中の悲劇	グリスを塗らないと／回転がいまいちで……／あっ！　少し時間をくださいね
シュート ザ ムーン	シュート ザ ムーン／もれなく宇宙へご招待です／月の裏が見れますよ
ロジャーのセリフ	命を無駄にするな……‼／ウヌでは役不足だ‼／罪を憎んで人を憎まず／家族のもとへ帰るがいい／引き際をわきまえろ／若さゆえの過ちよ／蛙（かわず）よ！　大海を知れ／ウヌは己に負けたのだ

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	あれ？　あの粗雑な人……と似てるけどどうして剣士様と同じ格好してるんですか？
A.B.A	いける！　その喋る鍵きっとお金がとれますよ。
ソル	ひどい！　いい道具なんだから、そんなぞんざいに扱っちゃだめです！
カイ	うわぁ、剣士様なのに綺麗な細い手足ですね。
メイ	ええっと、あなたもこの手配書にありますね。ちょっと来てください。
ミリア	凄い！　どんな訓練をしたらそんなに剛毛になるんですか？
エディ	わあ、顔色が悪いですよ。ウチ、ヤリ過ぎちゃいましたか？
ポチョムキン	協調性のない体格をしていても、芸の道なら望みはありますよ？
チップ	面白いです‼　凄まじいスピードで転ぶの、お客さん呼べますよ！
ファウスト	えーと、あの、その……見せ物小屋系ですか？
梅喧	まさに男勝りですね！　憧れるなぁ、女っぽくないコツを教えてもらえませんか？
紗夢	あ、この匂い！　さっきとんでじゃった料理、無事ですよ！　……おいしい！料理の腕だけは確かですね！
ジョニー	居合いって東洋の大道芸のなんですよね！　……お金がないんですか？
アクセル	あ、それ、いい武器かもしれませんね。無精者にもメンテナンスとか簡単そうで。
闇慈	伝統文化の舞を観れて良かったです！　女の人だったら綺麗だったんだろうなぁ。
ヴェノム	わわわ、地回りの方かな。ショバ代もってないですよ？
テスタメント	仕込み系ですね！　とっさに対処できない人には最適な戦法ですよね。
ディズィー	見つけた！　あなたが賞金首さんですよね。これで村に帰れます。
スレイヤー	おじさん、微妙に悪人っぽいですけど、もしや賞金かかったりしてません？
イノ	そんなんじゃだめです！　表現者はお客さんを大切にする義務があるんですよ？
ザッパ	すごい、すごい芸です！　それだけ体張れば、絶対、お金取れますよ！
ブリジット	え、もう物真似まで？　物好きですねぇ……、まさか！　体も？　……なぁんだ。
ロボカイ	あの、まだ動けます？　ロジャーに『俺のものにしたい』って言われて……その……。

ROBO-KY ロボカイ



CV：寺田 完

CHARACTER VOICE

登場01	スーパーロボカイセカンド2ダッシュデュアルレベル99発進／負ける理由が無いし／泣くまで殴る
登場02	どうしても闘え／いい試合になるわけが無い／口で言っても無駄に決まっている
登場（対カイ）	ケース48「オリジナルとの遭遇」マニュアルにより速やかに……なんだっけ／老いては子に従いやがれ／全力で負けてくれ
挑発01	貴様じゃ無理／それでも兵器か／ワシを怒らせるな
挑発02	それは反則／へそで茶がわく／おたんこなす
敬意01	何となくよい技だ／そこそこ神業だな／微妙に鬼神かも
敬意02	なかなかの脇役だ／品質保証書をやろう／そこはかとなくよい部品を使っているようだな
勝利01	勝負にもならなかった／負け犬／これが科学の力だ
勝利02	永遠にワシの勝利だ／いつでもお相手するわけじゃない／無様
勝利（対カイ）	本気でやったらもっと強いぞ／貴様では、不服なのだ／あしらった
ガード	ちっ／ボケが／たわけ／三下め／真面目にやれ／早くも失望／駄目な奴は駄目
よろけ	堪忍してください
ダメージ	げ／痛い／ギャー／ゲェー／無礼者／やめろ、壊れる／修理費請求
前のめりダウン	まじですか／なにぃっ⁉／げぇあああぁ‼
気絶	ネジ、ネジはどこだ？／まぁ、落ち着け／ラ、ラッキーパンチが！
ダウン復帰	壊れるだろチクショー／わりと効いた／バ、バネがはずれた！
サイクバースト（青）	塗装がはがれるだろ！
サイクバースト（黄）	配線切れた！
カンチョウやられ	ユートピアぁ‼／ワシにも見える！／コレで卒業だ！
死亡	ろくでなしめ／機械をいたわれ／この不良ボデーめ／見切ってはいたのだ／ん〜、いまいちだ／ここ、つらいとこ
攻撃	タコ／馬鹿／アホ／死ぬがいい／ぼんくらがぁ／マヌケめ／コノヤロー／このカスがぁ／下等生物め
通常投げ	馬鹿チンがぁ／ぶっ壊すぞコンニャロー／このトンチキが！
ジャンプD	は、は、は！／コレが機械の力だ！／ひれ伏すがいい！
覚醒必殺技発動	オーバークロック！／けっこう本気で／それとなくいくぞ
一撃必殺技準備	ヘラクレスエンジン全開！／なにげにフルパワーだ！／決着が付くかも！
座談カイ	充電するか／疲れてきた／ちょっと休むか
カイ現象	滅べ／消えろ／目障りだ
カイ幕ホームラン	うざったい
町内カイばーげん	ミサイル発射
痛カイ撃	今週のおっかなびっくりロボ！
カイ電波	天誅／くらっとけ／イモ野郎
駄目な奴は何をやっても駄目	駄目駄目駄目駄目……
限カイらばーず	熱暴走だ！／初期不良！／保障期限切れ‼
カイ心の一撃	きぇ〜！
特殊起き上がり	悪いのはいつも機械を使う人間の方だ／今日はこんくらいで勘弁してやる／無い袖振らずんば虎児を得ず

WINNING COMMENT

聖騎士団ソル	芋面ノアノ男ニ似テイルナ？　ムム！　何ダコノ殺気ハ⁉　芋面カラ先ホドノ数倍ノ殺気ガ放出サレテイルゾ⁉　ドウシタ芋面？　何カアッタカ芋面‼
A.B.A	オシイ、テキトーニオシイ。人間デモメカデモナイ中途半端サガ駄目ナノダ。
ソル	馬鹿力デ暴レンナ！　機械ハでりけーとナノダ！　駄目人間メ！
カイ	駄目おりじなるの弱点ハ、データガ知リ尽クサレテイルコトダ。理論値デ既ニ勝負ハ見エテイタ。ヤーイ。
メイ	駄目ガキガ、色っポクナイ♀ハ、ワシニ挑ム権利スラナイ。
ミリア	ヤタラ合格ダ。バッチリたいぷダ。友達ト恋人ノ関係ヲスッ飛バシテ婿ニシテクダサイ。
エディ	データハ取レタガ、ウチノ駄目博士ハ流体ぼでーマデハ作レナイ。がっでむ！
ポチョムキン	ナニィッ！　人間ナノカ⁉　ソノ腕ハろけっとぱんちダト思ッテ終始警戒シテイタノニ……脅カシヤガッテ、ボケェ！　駄目ェ！
チップ	『瓜ノ蔓ニハ茄子ハナラヌ』トイウコトワザヲ知ランノカ？　安直駄目忍者。アト忍者ハ迷信。単細胞。
ファウスト	エェイ！　人間ガ少ナイゾコノ辺ハ！　でーたニナリャシナイ‼　ッテ、何？人間？　……ソウデスカ。
梅喧	♀発見！　ン〜、ムヤミニぼーだーらいんダナ。運ガイイゾ貴様！　ワシノ妻ニナッテクダサイ。
紗夢	モウ少イオシトヤカナ♀ノ方ガワシ好ミナノダガ、マァイイ。ナニゲニ一生ワシノ為ニゴ飯ヲ作ッテクダサイ。
ジョニー	何？　貴様ノ船ハくるーガ皆♀ダ⁉　ウヒョー！　ワリトぱらだいす。決定ワシノモノ。
アクセル	『晏嬰ノ御』トイウコトワザヲ知ッテイルカ？　ツマリ貴様ハ武器無シデハ何モデキナイ。駄目ノ骨頂。駄目駄目ノ駄目。
闇慈	『荒夷』トイウ言葉ヲ知ッテイルカ？　貴様ノコトダ、駄目だんさーガ！
ヴェノム	『雨垂れ石を穿つ』トイウコトワザヲ知ッテイルカ？　アレ、嘘ダカラ。駄目ナ奴ハ何ヲヤッテモ駄目。
テスタメント	『大山鳴動して鼠一匹』貴様ハソノ程度ノ駄目人間。何？　人間ジャナイ？　……ソウデスカ。
ディズィー	オボロニ理想ノ♀ダガ、後ノ二匹ガジャマダガ、人間ジャナイガ、メトリタイデス。
スレイヤー	貴様モ人間ジャナイノカ⁉　クソ博士ガァ！　下界ハナンノ参考ニモナランガナ！
イノ	貴様、苦手。見タ目ハたいぷダガ、ワシノせんさーガ「ピコーン」トコナイノダ。
ザッパ	ウッ‼　駄目スギテナニガ駄目ナノカ指摘デキナイ！　アリエナイ。回路遮断！
ブリジット	貴様……男だな⁉　ワシノ目ガゴマカセルト思ッタカ！　ワシノX線あいニ透カセナイモノハ無イノダ！　ア……、他ノ人ニバラサナイデクダサイ。イヤ、マジデ。
ロボカイ	貴様！　製造番号ヲ名乗レ！　アレ？　ワシヨリ若イ？　……テコトハ、ワシ、マガイ物デ更ニ二番煎ジ？

ARTS DATA LIST

技データリスト

用語解説

※発生、持続、硬直、無敵時間など、時間に関する数値の単位はすべてフレーム（1フレーム=約60分の1秒）。　※攻撃力やテンションゲージ増加量の補正などはP219からのデータを参照のこと。

●**技名**：その技の名称。近距離技は近、遠距離技は遠、デッドアングルアタックはデッド、ダストアタックはダストと略している。
●**攻撃力**：相手に与えるダメージの基本値。相手キャラや状況によりさまざまな補正を受ける。
●**ゲージ**：テンションゲージ増加量の基本値（単位は%）。通常技は当てた時のみ増加するため、その数値を表記。必殺技は発動時に増加するため「発動時増加量／ヒット時増加量」と表記。状況によってさまざまな補正を受ける。
●**レベル**：攻撃レベル。1～5段階存在し、数値が大きいほどヒット時ののけ反り時間、ガード硬直時間、ノックバック距離が大きくなる。
●**ガード**：その技を防げる防御法。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「空F」は空中フォルトレスディフェンスで防げることを表す。また、投げ扱いの技に関しては投げ間合いを表記している。
●**キャンセル**：可能なキャンセルのタイプ。「連」は連打キャンセル、「C」はキャンセル、「J」はジャンプキャンセル、「R」はロマンキャンセル、「F」はフォースロマンキャンセルが可能なことを示す。
●**発生**：技動作が始まってから攻撃判定が発生するまでにかかる時間。背景暗転演出が入る覚醒必殺技&一撃必殺技は「暗転まで+暗転後の発生」という形で表記。便宜上、背景暗転の時間は相手を基準に計測し、相手が停止する直前までを「暗転まで」。相手が動き始めてから攻撃判定が発生するまでを「暗転後の発生」としている。「暗転後の発生」が0の技は、相手が停止している間に攻撃判定が発生することを表す。
●**持続**：攻撃判定が発生している時間。攻撃判定が発生したフレームを1として計測しているため、1フレーム目は発生と重複していることに注意。
　また、多段技の持続は特殊な表記を使用している。攻撃判定が絶え間無く持続する場合は「1段目扱いの持続・2段目扱いの持続……」という形で格段ごとの持続を列記。攻撃判定が一度消えてから再度発生する場合は、「1段目の持続（攻撃判定の無い時間）2段目の持続」という形で表記。
●**硬直**：攻撃判定が無くなってから技の動作が終了するまでの時間。動作終了後も攻撃判定が持続する飛び道具などは、動作開始から終了するまでの時間を「全体○○」という形で表記。
●**硬直差**：相手にガードさせた後の、両者の硬直時間の差。+なら相手よりも先に動け、−なら相手が先に動き出すことを表す。基本的に最後の段を発生直後に当てて計測しているが、出す高さによって数値が大きく変動する空中技などは割愛してある。
●**備考**：上記項目に収まらない要素。通常技は合い番を入れて欄外に記載してある。表記の意味は主に以下の通り。
「○○～○○■■無敵」／○○～○○にあるフレームの間、無敵であることを表す。「無敵」は全身のやられ判定と投げられ判定、「対打撃無敵」は全身のやられ判定、「対投げ無敵」は投げられ判定、「上半身無敵」「膝上無敵」「下半身無敵」「足元無敵」「足元無敵（低姿勢）」は表記された部位のやられ判定が無くなることを示す（部位はあくまで目安）。
「■■時○○効果」／ヒット時の効果。■■部分にはヒットの仕方によって入る文字が変わる。カウンターヒット時限定のものは「CH時○○効果」、地上ヒット限定のものは「地上ヒット時○○効果」など。特に記載が無い場合はヒットすれば効果が現れることを表す。また、よろけ効果には「よろけ効果（最大○○）」というように、相手が回復しなかった場合のよろけ時間を表記している。通常ヒットでよろけ効果のある技は通常ヒット時、カウンターヒットでよろけ効果のある技はカウンターヒット時の数値。
「基底&強制基底○○%」／以降の連続技に掛かるダメージ補正率。基底はその技を1ヒット目に使用した場合に掛かり、強制基底は何ヒット目であろうがその技を使用したら以降の連続技ダメージに掛かる。
「気絶値×○○」／気絶率の補正。その技を決めたときは、ダメージ値から算出した気絶値に×○○が掛かる。
「○○しゃがみ状態」／○○の間はしゃがみ状態で、攻撃をくらうとしゃがみやられになることを表す。
「○○被CH扱い」／発生～持続以外でも○○の間に攻撃をくらうとカウンターヒットになることを表す。
「ダウン復帰不能時間」／ダウン復帰不能時間は基本的にP131の通りで、特殊な技のみその時間を表記してある。

ORDER-SOL　聖騎士団ソル

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	4	3	4	+3	※1
立ち	K	14	2.6	2	立／屈／空F	必JR	3	3	9	±0	※2
立ち	近S	32	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5	3	14	−3	
立ち	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	8	6	8	±0	
立ち	HS	30×2	3.8	4	立／屈／空F	必JR	11	3、2	16	−1	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	4	4	5	+1	※1
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈／空F	必R	5	4	6	±0	※3
しゃがみ	S	24	2.6	3	立／屈／空F	必R	6	3	10	+1	
しゃがみ	HS	32	3.8	4	立／空F	R	23	4	13	±0	※4
ジャンプ	P	11	1.4	1	立／空	連必R	4	6	4	—	
ジャンプ	K	16	2.6	2	立／空	必JR	5	8	10	—	
ジャンプ	S	26	2.6	3	立／空	必JR	8	6	14	—	※5
ジャンプ	HS	34	3.8	4	立／空	必R	9	6	13	—	
ジャンプ	D	42	3.8	4	立／空	必R	13	4	7	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立／屈／空F	R	20	3	9	+2	※7
➡+K		2.6	3	立／屈／空F	—	12	10	7	−3	※8
➡+HS	70	3.8	5	立／屈／空F	R	17	1	24	−6	※9
足払い	28	3.8	4	屈／空F	必JR	9	4	14	−1	※10
ダスト	20	2.6	3	立／空F	R	22	3	18	−7	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空F	R	5	3	24	−3	※11
通常投げ	60	—	—	43ドット	—	—	—	—	—	※12
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※13

※1：基底80%
※2：基底90%
※3：基底70%
※4：14～22下半身無敵／17～22対投げ無敵／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間90／基底90%
※5：強制基底90%
※6：横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間22／強制基底90%
※7：1～17上半身無敵／18～28膝上無敵／29～31上半身無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間27
※8：1～21対投げ無敵／CH時よろけ効果（最大45）
※9：よろけ効果（最大45）／空中ヒット時たたき付け効果／気絶値×1.5
※10：6～22低姿勢／基底90%
※11：1～9無敵／10～19対投げ無敵／基底50%
※12：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間36／強制基底50%
※13：CH時ダウン効果／強制基底50%／気絶値×1.5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ブロックヘッドバスター(Lv1)	10、10	2／1.2	4、3	立／屈／空F	RF	12	2、10	全体42	−14	飛び道具部分のみガード時硬直差−4／1、2段目両方ヒット時よろけ（最大35）／2段目飛び道具判定
ブロックヘッドバスター(Lv2)	10、10×3	2／1.2	4、3×3	立／屈／空F	RF	9	2、16	全体34	+7	飛び道具部分のみガード時硬直差+14／1段目ヒット時よろけ（最大45）／2～4段目飛び道具判定
ブロックヘッドバスター(Lv3)	10、10×6	2／1.2	5	立／屈／空F	RF	9	2、21	全体24	+32	1段目ヒット時よろけ（最大65）／飛び道具部分のみガード時硬直差+60／2～5段目飛び道具判定
ガンブレイズ(Lv1)	40	3／1.2	4	立／屈／空	F	23	14	全体44	+6	1～19低姿勢／1～30相手をすり抜ける／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40
ガンブレイズ(Lv2)	30×2	3／1.2	4	立／屈／空	F	23	14(2)14	全体50	+12	1～27低姿勢／1～38相手をすり抜ける／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1段目60、2段目30
ガンブレイズ(Lv3)	30×3	3／1.2	4	立／屈／空	F	17	14(2)14、19、15	全体56	+16	1～33低姿勢／1～44相手をすり抜ける／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1・2段目60、3段目50
シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	2／4.8	3	立／屈／空F	R	12	8、3	22+着地8	−19	1～12無敵／12～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24／着地まで被CH扱い／着地後硬直中はしゃがみ判定
シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	2／4.8	3	立／屈／空F	R	10	8、3(3)3	23+着地8	−39	1～12無敵／10～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1、2段目24、3段目38／着地後硬直中はしゃがみ判定
シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	2、0.5／4.8×3、2.4	3	立／屈／空F	R	8	8、3(3)3(23)7	4+着地8	−3	1～14無敵／8～空中判定／1～3段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1段目24、2・3段目38／4段目地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間70、強制基底80%／着地後硬直中はしゃがみ判定
空中シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	2／4.8	3	立／屈／空F	R	8	8、3	着地後8	—	1～8無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24／着地後硬直中はしゃがみ判定
空中シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	2／4.8	3	立／屈／空F	R	8	8、3(3)3	着地後8	—	1～10無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間1・2段目24、3段目38／着地後硬直中はしゃがみ判定
空中シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	2、0.5／4.8×3、2.4	3	立／屈／空F	R	8	8、3(3)3(25)7	着地後8	—	1～14無敵／1～3段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1段目50、2・3段目40／4段目地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間70、強制基底80%／着地後硬直中はしゃがみ判定
バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	0／4.8	3	立／空	RF	22	3	6+着地6	−1	1～7足元無敵／8～空中判定／着地後硬直中はしゃがみ判定
バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	0／4.8	3、4	立／空、立／空F	RF	20	3(9)3	10+着地3	+1	1～6足元無敵／7～空中判定／2段目たたき付けダウン効果／着地後硬直中はしゃがみ判定
バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	0／4.8	3、5	立／空、立／空F	RF	18	3(9)4	8+着地2	+5	1～5足元無敵／6～空中判定／2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60、強制基底85%／着地後硬直中はしゃがみ判定
空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	0／4.8	4	立／空	R	19	3	着地後8	—	着地後硬直中はしゃがみ判定
空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	0／4.8	4	立／空、立／空F	R	19	3(9)3	着地後8	—	2段目たたき付け効果、ダウン復帰不能時間30／着地後硬直中はしゃがみ判定
空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	0／4.8	4、5	立／空、立／空F	R	19	3(9)3	着地後8	—	2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60、強制基底85%／着地後硬直中はしゃがみ判定
ロックイット(Lv1)	30	1.5／1.2	3	立／屈／空F	R	14	16	10	+3	
ロックイット(Lv2)	30、20	1.5／1.2	3、5	立／屈／空F	R	14	17(10)3	17	−1	2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間25
ロックイット(Lv3)	30、25、20	1.5／1.2	3、5、5	立／屈／空F	R	14	15(10)3(15)4	20	−4	2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間25／3段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間45、ヒットorガード時ジャンプキャンセル可能
チャージ	—	3.5／—	—	—	—	—	—	全体34～	—	160でチャージゲージ1本分チャージ可能
チャージバースト	10	0／1.2	2	立／屈／空	—	19	4	35	−18	1～28無敵／44～しゃがみ状態／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間20／動作中被CH扱い
アクションチャージ	—	0	—	—	F	—	—	全体30	—	チャージゲージ128分（80%）チャージ可能／動作中被CH扱い
空中アクションチャージ	—	0	—	—	F	—	—	着地後8	—	チャージゲージ128分（80%）チャージ可能／着地後硬直中はしゃがみ判定
タイランレイブ Ver.Ω(Lv1)	80	—	5	—	R	5+10	13	19	−12	1～15無敵／16～36対投げ無敵／横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間60
タイランレイブ Ver.Ω(Lv2)	50、60	—	5	—	R	4+9	13(16)16	16	−13	1～19無敵／20～33対投げ無敵／1段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60、強制基底75%
タイランレイブ Ver.Ω(Lv3)	50、60、128	—	5	—	R	3+8	13(16)16(10)22	26	−29	1～23無敵／24～31対投げ無敵／1・2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／3段目横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間95
サーベイジファング(Lv1)	60	—	3	—	—	3+2	6	27	−13	全体37／1～3対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40
サーベイジファング(Lv2)	40×3	—	3	—	—	3+0	6(4)6(4)6	7	+7	全体28／1～3対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40
サーベイジファング(Lv3)	60×3	—	5	—	—	3+1	3×3	28	+3	全体40／1～3対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間45／強制基底80%
ドラゴンインストール:殺界	30、10×8、180	—	5	—	—	14+11	3	87	−60	1段目よろけ効果（最大216）、基底250%／10段目横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間95／追加入力ミス時気絶モーション（硬直56）／硬直中被CH扱い

A.B.A

通常モード

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	
立ち	K	12	2.6	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	
立ち	近S	26	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	3	12	−1	
立ち	遠S	26	3.8	4	屈／空F	必JR	9	3	14	±0	
立ち	HS	32	3.8	5	立／屈／空F	必JR	13	7	27	−15	
しゃがみ	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	※1
しゃがみ	K	8	2.6	2	屈／空F	必R	7	4	10	−2	※2
しゃがみ	S	22	2.6	3	立／屈／空F	必JR	8	6	13	−5	
しゃがみ	HS	22×2	2.6	3	立／屈／空F	必JR	14	8(3)7	10	−3	※3
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連必JR	5	4	14		
ジャンプ	K	16	2.6	3	立／空	必JR	6	8	12		※4
ジャンプ	S	21	2.6	3	立／空	必JR	7	8	11		
ジャンプ	HS	28	3.8	4	立／空	必R	15	着地まで	0		
ジャンプ	D	35	3.8	4	立／空	必R	16	4	13		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	19×2	2.6	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3(5)5	10	−1	※6
➡+HS	53	3.8	5	立／屈／空F	必R	18	9	25	−15	※7
足払い	25	2.6	3	屈／空F	必JR	10	3	15	−4	※8
ダスト	15	2.6	3	立／空F	R	23	4	15	−5	
デッド	22	2.6	3	立／屈／空F	R	12	7	29	−22	※9
通常投げ	40	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※10
空中投げ	53	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※11

※1：基底80%
※2：基底70%
※3：1段目浮かせ・引き戻し効果、ダウン復帰不能時間19
※4：浮かせ効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※5：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44／着地後硬直5／基底90%
※6：1〜9上半身無敵／10〜12膝上無敵
※7：壁バウンド効果／強制基底70%／気絶値×2.5
※8：10〜12低姿勢／基底80%
※9：1〜27無敵／28〜41対投げ無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%
※10：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%
※11：ダウン効果／強制基底50%

諸刃モード

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	
立ち	K	14	2.6	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	
立ち	近S	33	3.8	4	立／屈／空F	必JR	9	3	14	±0	
立ち	遠S	24×2	3.8	4	立／屈／空F	必R	9	2(2)2	16	−1	
立ち	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	必R	11	5(6)2	5	+1	※1
しゃがみ	P	9	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	※2
しゃがみ	K	13	2.6	2	屈／空F	必R	6	4	10	−2	※3
しゃがみ	S	33	3.8	4	立／屈／空F	必JR	12	6	18	−7	※4
しゃがみ	HS	28×2	3.8	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	※5
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	連必JR	5	4	14		
ジャンプ	K	20	2.6	3	立／空	必JR	5	8	12		※6
ジャンプ	S	33	3.8	4	立／空	必JR	10	5	12		
ジャンプ	HS	40	3.8	5	立／空	必R	12	6	20		
ジャンプ	D	42	3.8	4	立／空	必R	15	4	13		※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	23×2	2.6	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3、3	17	−6	※8
➡+HS	38×2	3.8	5	立／屈／空F	必JR	15	7、7	30	−18	
足払い	37	3.8	5	屈／空F	必R	12	2	23	−6	
ダスト	17	2.6	3	立／空F	R	22	4	15	−5	
デッド	28	2.6	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	※9
通常投げ	40	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※10
空中投げ	57	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※11

※1：CH時よろけ効果（最大61）
※2：基底80%
※3：基底70%
※4：CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間46
※5：13〜18対投げ無敵／1段目強制しゃがませ効果／2段目バウンド効果、ダウン復帰不能時間35
※6：浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※7：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44、着地硬直5／基底90%
※8：1〜9上半身無敵／10〜12膝上無敵
※9：1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※10：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%
※11：ダウン効果／強制基底50%

極諸刃モード

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	—	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	
立ち	K	11	—	2	立／屈／空F	必JR	6	5	4	+3	
立ち	近S	26	—	4	立／屈／空F	必JR	7	3	10	+4	
立ち	遠S	19×2	—	4	立／屈／空F	必JR	7	2(2)2	12	+3	
立ち	HS	33	—	5	立／屈／空F	必JR	7	4(4)2	4	+5	※1
しゃがみ	P	7	—	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	※2
しゃがみ	K	10	—	2	屈／空F	必R	5	4	10	−2	※3
しゃがみ	S	26	—	4	立／屈／空F	必JR	9	6	9	+2	※4
しゃがみ	HS	22×2	—	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	※5
ジャンプ	P	10	—	1	立／空	連必JR	4	4	14	—	
ジャンプ	K	16	—	3	立／空	必JR	4	8	12	—	※6
ジャンプ	S	26	—	4	立／空	必JR	10	4	6	—	
ジャンプ	HS	32	—	5	立／空	必R	9	6	20	—	
ジャンプ	D	33	—	4	立／空	必R	11	4	13	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	18×2	—	3	立／屈／空F	必JR	7	2、3	12	−1	※8
➡+HS	30×2	—	5	立／屈／空F	必JR	11	7、7	24	−12	
足払い	29	—	5	屈／空F	必JR	9	2	23	−6	
ダスト	13	—	3	立／空F	R	20	4	15	−5	
デッド	22	2.6	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	※9
通常投げ	40	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※10
空中投げ	57	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※11

※1：CH時よろけ効果（最大61）
※2：基底80%
※3：基底70%
※4：CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間46
※5：13〜18対投げ無敵／1段目強制しゃがませ効果／2段目地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間35
※6：浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※7：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44、着地硬直5／基底90%
※8：1〜6上半身無敵／7〜8膝上無敵
※9：1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※10：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%
※11：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
抹消(通常)	15	1／2.4	3	立／屈／空F	R	12	2	17	−5	
抹消(諸刃)	16	1／2.4	3	立／屈／空F	R	11	2	17	−5	
抹消(極諸刃)	12	1／2.4	3	立／屈／空F	RF	10	2	17	−5	
→覆滅(通常)	18	1／2.4	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	よろけ効果(最大30)
→覆滅(諸刃)	20	1／2.4	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	よろけ効果(最大45)
→覆滅(極諸刃)	16	1／2.4	3	立／屈／空F	RF	5	3	19	−8	よろけ効果(最大45)
→断獄(通常)	28	1.5／3.6	5	立／屈／空F	RF	14	3	31	−15	地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間45／強制基底90%
→断獄(諸刃)	32	1.5／3.6	5	立／屈／空F	RF	14	3	28	−12	地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間46／強制基底90%
→断獄(極諸刃)	25	1.5／3.6	5	立／屈／空F	RF	14	3	23	−7	地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間46／強制基底90%
結合	10	1.5／6	1	投げ、立／屈／空	R	13	12	30	−32	発生、持続は打撃部分のもの／投げ部分発生9、持続1／ダウン効果／ヒット時モードチェンジ／ロマキャンは打撃部分ガード時のみ可能
空中結合	30	1.5／6	1	立／屈／空	R	10	3	着地まで	—	1〜31空中停滞、被CH扱い／ダウン効果／ヒット時モードチェンジ／ロマキャンはガード時のみ可能
牽引	—	1.5／—	—	—	F	—	—	全体28	—	1〜2膝上無敵／3〜25足元以外無敵
消却	35	2／4.8	5	立／空F	RF	22	3	20	−4	6〜27足元無敵&対投げ無敵／CH時よろけ(最大69)
忌避	11	1.5／3.6	2	立／屈／空	RF	35	19	全体38	+20	7〜11、20〜22膝上無敵／12〜19上半身無敵
焼成	—	—	—	—	—	—	—	全体38	—	19〜22無敵／23対投げ無敵／19で輸血パックを1消費して諸刃モードにモードチェンジ
飽食	48[38]	1.5／4.8	5	立／屈／空F	R	21[20]	11	14[10]	−6[−2]	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間34／1〜38[1〜35]被CH扱い
断罪	25、35[20、28]	2.5／6	4、5	立／屈／空F	R[RF]	18[12]	6(20)3[4(15)2]	25[21]	−9[−4]	1〜20[1〜14]対投げ無敵／1段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／2段目地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間50
分離	—	—	—	—	—	—	—	全体46	—	9無敵／10〜13対打撃無敵／9で輸血パックを1消費して通常モードにモードチェンジ、体力回復
過失	50[40]	2／4.8	5	立／空	R[RF]	25	1	29[19]	—	9〜25足元無敵／9〜28対投げ無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間40／立ちガード時よろけ効果(最大55)
根絶	38	1.5／3.6	4	立／屈／空	F	16[12]	6	着地後12	—	空中ヒット時ダウン復帰不能時間26
証拠・隠匿	68、20	—	5、2	立／屈／空F、不可能	F	9+10	6	32	−14	1〜14無敵／6〜13足元以外無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間58
証拠・隠滅(往路)(通常)	35×4	—	4	立／空	R	9+3	24	着地後11	—	1〜12無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間34
証拠・隠滅(往路)(諸刃)	26×4	—	5	立／屈／空F	R	9+3	24	着地後11	—	1〜14無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間34
→証拠・隠滅(復路)	26×4	—	5	立／空	R	1+3	38	着地後11	—	1〜5無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24
変質	10	—	5	立／屈／空F	—	15+2	3	27	+5	1〜15無敵／よろけ効果(最大60)、ダウン復帰不能時間45／極諸刃モードにモードチェンジ
無知の闇	全体力	—	4	立／屈／空	—	6+30	5	40	−28	一撃必殺準備68／6〜8対打撃無敵

※…[ ]の中は、極諸刃時のもの

SOL BADGUY



ソル=バッドガイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10[12]	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	4[3]	4[2]	6[4]	±0[+4]	※1
立ち	K	14×2	2.6	2[1]	立／屈／空F	必JR	3[2]	2、6[1、4]	13[7]	−7[−1]	
立ち	近S	30[28]	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5[3]	2[1]	16[10]	−4[+4]	
立ち	遠S	30[28]	2.6	3	立／屈／空F	必R	7[5]	1[1]	24[14]	−11[−1]	
立ち	HS	40[44]	3.8	5	立／屈／空F	必JR	11[6]	2[1]	26[13]	−9[+5]	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5[3]	4[2]	4[4]	+2[+4]	※1
しゃがみ	K	12[14]	1.4	1	屈／空F	必R	6[4]	3[2]	8[6]	−1[+2]	※2
しゃがみ	S	25[24]	2.6	3	立／屈／空F	必R	10[7]	3[2]	8[5]	+3[+7]	
しゃがみ	HS	36[40]	3.8	5	立／屈／空F	必JR	8[5]	6[3]	26[13]	−13[+3]	※3
ジャンプ	P	13[12]	1.4	1	立／空	連必R	5[3]	7[4]	4[3]	—	
ジャンプ	K	22	2.6	2[3]	立／空	[連]必R	6[6]	6[3]	17[12]	—	※4
ジャンプ	S	28[25]	2.6	3	立／空	[連]必R	9[6]	3[2]	23[12]	—	※5
ジャンプ	HS	24×2[20×2]	2.6	3	立／空	必R	9[8]	3、11[4、4]	0[0]	—	※6
ジャンプ	D	40	3.8	4	立／空	必JR	9[9]	7[7]	10[10]	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立／屈／空F	必R	9(6)	3(2)	20(10)	−9(+2)	※8
➡+HS	40×2	5.7	5	立／屈／空F	必R	13(8)	5、1(5、1)	30(16)	−12(+2)	※9
足払い	28(30)	3.8	4(5)	屈／空F	必R	7(5)	3(2)	20(13)	−6(+4)	
ダスト	17(20)	2.6	3	立／空F	R	22(16)	3(2)	24(12)	−13(±0)	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	11(11)	3(3)	25(25)	−14(−14)	※10
通常投げ	60	—	—	43ドット	—	—	—	—	—	※11
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※12

●表中の［ ］のデータはドラゴンインストール時のもの
※**1**：基底80%（ドラゴンインストール時は基底補正無し）
※**2**：基底70%（ドラゴンインストール時は基底補正無し）
※**3**：CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40／基底90%／ドラゴンインストール時は浮かせ効果、基底無し
※**4**：ドラゴンインストール中のみ連打キャンセル可
※**5**：基底90%（ドラゴンインストール時は基底無し）／ドラゴンインストール中のみ連打キャンセル可
※**6**：空中ヒット時ダウン復帰不能時間17
※**7**：着地後硬直5／横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間23／CH時壁バウンド効果／基底90%
※**8**：1～7（1～4）上半身無敵／8～11（5～7）膝上無敵／12～19（8～11）上半身無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間28
※**9**：よろけ効果（最大35、ドラゴンインストール時はよろけ効果無し）／気絶値×1.5
※**10**：1～13無敵／14～33対投げ無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間28／基底50%
※**11**：浮かせ効果／強制基底50%
※**12**：CH時ダウン効果／気絶値×1.5／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ガンフレイム	50、42、30、30	2.0／2.4	備考参照	立／屈／空	F	20	備考参照	全体50	−4	攻撃レベル3、3、2、2／持続は9(1)9(1)9(1)9／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／動作中被CH扱い
ガンフレイム(ドラゴンインストール版)	60	—	3	立／屈／空	F	20	6	7	+7	浮かせ効果／動作中被CH扱い
ガンフレイムフェイント	—	3.5／—	—	—	—	—	—	全体31	—	動作中被CH扱い
ライオットスタンプ	40	1.0／5.4	1	立／空	RF	備考参照	—	着地後3	−4～	発生は壁接触後9／1から空中判定／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間28
ヴォルカニックヴァイパー(S)	46、30	2.0／4.8	3	立／屈／空F	R	7	3(3)11	21+着地8	−26	1～9無敵／10～13対打撃無敵／10～空中判定／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間26／※1／※2
ヴォルカニックヴァイパー(HS)	46、30	3.0／4.8	3	立／屈／空F	R	5	2(3)18	29+着地8	−41	1～6無敵／7～11対打撃無敵／7～空中判定／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36／※1／※2
空中ヴォルカニックヴァイパー(S)	36、24	2.0／3.6	3	立／屈／空	R	5	2(3)9	着地後8	—	1～9対打撃無敵／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間27／※1／※2
空中ヴォルカニックヴァイパー(HS)	46、24	2.5／4.8	3	立／屈／空	R	5	2(3)18	着地後8	—	1～9対打撃無敵／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36／※1／※2
ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール版S)	46、20×2	—	3	立／屈／空F	R	7	3(1)4、2	21+着地8	−17	1～9無敵／10対打撃無敵／10～空中判定／浮かせ効果／3段目CH時ダウン効果／※1／※2
ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール版HS)	60、18×12	—	5、3×12	立／屈／空F	R	7	3、54	36+着地8	−76	1～9対打撃無敵／1段目ダウン効果／2～13段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／1段目気絶値×2／※1
空中ヴォルカニックヴァイパー(ドラゴンインストール版)	46、20×2	—	3	立／屈／空F	R	7	3(2)2、6	着地後8	—	1～9無敵／10～11対打撃無敵／2・3段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間45／※1／※2
→叩き落とし	16	0.5／2.4	3	立／空F	R	12	4	着地後8	—	ダウン復帰不能時間19／落下中被CH扱い
グランドヴァイパー	8×7、18、18×2	3.0／1.2×7+3.6×3	3	屈／空F	R	17	備考参照	36+着地10	−56	持続は6～25(4)12(2)2(2)20／1～4膝上無敵／5～16足元以外無敵／ダウン効果／気絶値0.25×7+1×3／突進部分基底80%
バンディットリヴォルヴァー	24、36	1.5／4.8	3	立／屈／空F	R	9	5(11)9	2+着地8	−4	1～3対打撃無敵／1段目浮かせ効果／2段目空中ヒット時たたき付け効果、ダウン復帰不能時間28／※2
バンディットリヴォルヴァー(ドラゴンインストール版)	20×3、50	—	4、4、4、5	立／屈／空F	R	7	3、3、3(9)9	3+着地7	+3	1～3対打撃無敵／1～3段目浮かせ効果／4段目空中ヒット時たたき付け効果／※2
空中バンディットリヴォルヴァー	22×4	2.0／3.0	2	立／屈／空	RF	6	3(7)4、2、2、2	着地後12	—	1段目地上ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／※2
バンディットブリンガー	50	1.5／5.4	5	立／空	RF	32	6	9+着地4	±0	1～3対打撃無敵／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間50／基底66%／※2
ファフニール	70	2.0／6.0	5	立／屈／空F	RF	17	3	13	+3	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間28／強制基底70%／通常技キャンセルからは出せない
ぶっきらぼうに投げる	37	—	—	70ドット	—	5	1	—	—	1～14被CH扱い／強制基底60%／空振り時全体35
サイドワインダー	40	1／2.4	5	立／屈／空	R	9	4	着地後13	—	壁バウンド効果／クリーンヒットorCH時ダウン復帰不能時間54／気絶値×0.25／強制基底75%／動作中被CH扱い／※2
タイランレイブver.β	80、60	—	5	立／屈／空F	R	5+1	11(17)15	31	−15	1～8対打撃無敵／1段目ダウン効果、気絶値×0.25／2段目壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間40、気絶値×0 [illegible]
ドラゴンインストール	—	—	—	—	—	—	—	19+9	—	1～19無敵／20～21対打撃無敵／インストール中:持続時間は残り体力半分以上時360／半分未満時360+α(最大569 インストール状態終了時硬直36／被CH扱い
ナパームデス	全体力	—	—	立／屈／空	—	7+8	12	26+着地3	−22	一撃必殺準備76／動作中被CH扱い

※**1**：1段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間：地上ヒット時28、空中ヒット時14　※2：着地後しゃがみ状態

KY KISKE



カイ=キスク

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	
立ち	K	12	1.4	1	屈／空F	必JR	5	8	7	−5	※1
立ち	近S	28	3.8	5	立／屈／空F	必JR	7	2	18	−1	
立ち	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	必R	10	6	19	−11	
立ち	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	必R	10	6	12	+1	※2
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5	4	5	+1	※1
しゃがみ	K	14	1.4	1	屈／空F	必R	5	4	6	0	※3
しゃがみ	S	25	2.6	3	屈／空F	必R	9	2	13	−1	
しゃがみ	HS	28×2	3.8	4	立／屈／空F	必JR	11	1、4	20	−7	※4
ジャンプ	P	12	1.4	1	立／空	必JR	6	6	6	—	
ジャンプ	K	16	1.4	1	立／空	必R	7	8	8	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	必JR	7	3	21	—	
ジャンプ	HS	38	2.6	3	立／空	必R	13	4	23	—	
ジャンプ	D	40	1.2	3	立／屈／空	—	38	13	全体29	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	30	2.6	3	立／屈／空F	必R	9	5	15	−6	※6
➡+K	36	3.8	4	立／屈／空F	R	19	2	9	+6	
➡+HS	36×2	3.8	5	立／屈／空F	必JR	23	8、1	3	+15	※7
足払い	30	2.6	3	屈／空F	必JR	7	12	12	−10	
ダスト	15	2.6	3	立／空F	R	23	4	18	−8	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空F	R	12	3	24	−13	※8
通常投げ	60	—	—	43ドット	RF	—	—	—	—	※9
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※10

※**1**：基底80%
※**2**：地上CH時よろけ効果（最大47）
※**3**：基底70%
※**4**：CH時浮かせ効果／空中ヒット時引き戻し効果、ダウン復帰不能時間19
※**5**：地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時ダウン復帰不能時間28／着地後硬直11／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失
※**6**：1～6上半身無敵／7～13膝上無敵／基底90%
※**7**：強制しゃがみやられ
※**8**：1～14無敵／15～32対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※**9**：ダウン効果／強制基底50%
※**10**：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間56／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
スタンエッジ(S)	40	2.8／4.8	5	立／屈／空	—	10	—	全体40	+3	1～21被CH扱い
スタンエッジ(HS)	40	2.8／4.8	5	立／屈／空	—	13	—	全体52	−6	1～24被CH扱い
スタンエッジ・チャージアタック	20×3	2.5／2.4	5	立／屈／空	F	38	—	全体63	—	
空中スタンエッジ	33	1.5／2.4	5	立／屈／空	F	21	—	全体38	—	HS版は全体36／着地後硬直14／硬直中はしゃがみ状態
空中スタンエッジ・チャージアタック	20×3	2.5／2.4	5	立／屈／空	F	35	—	全体63	—	着地後硬直14／硬直中はしゃがみ状態
ヴェイパースラスト(S)	48	2.5／4.8	3	立／屈／空F	R	9	3	32+着地13	−34	1～8無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間34
ヴェイパースラスト(HS)	52	2.5／4.8	3	立／屈／空F	R	11	4	35+着地13	−38	1～10無敵／11～15対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／基底80%
空中ヴェイパースラスト	48	2.0／4.8	3	立／屈／空	R	11	3	着地後13	—	1～10対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間45
スタンディッパー	12、32	2.0／4.8、7.2	4、3	屈／空F、立／屈／空F	RF	5	14(7)3	26	−15	5～18低姿勢／2段目地上ヒット時ダウン効果
グリードセバー	30	2.0／6.0	4	立／屈	R	18	15	6+着地10	−14	4～足元無敵、空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間38／着地後はしゃがみ状態
ライド・ザ・ライトニング	36×5	—	3	立／屈／空F	R	10+1	42	20	−24	1～14無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36／気絶値×0／硬直中被CH扱い
空中ライド・ザ・ライトニング	36×5	—	3	立／屈／空	R	10+1	42	着地後6	—	1～14無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36／気絶値×0／硬直中被CH扱い
セイクリッドエッジ	27×5	—	5	立／屈／空	F	5+3	—	全体36	+13	空中ヒット時ダウン復帰不能時間30
ライジング・フォース	全体力	—	—	立／屈／空	—	9+8	3	45	−29	一撃必殺準備46

MAY メイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立/屈/空F	必連JR	5	4	6	±0	※1
立ち	K	20	2.6	2	立/屈/空F	必JR	9	6	9	−3	※2
立ち	近S	30	3.8	4	立/屈/空F	必JR	7	3	15	−1	
立ち	遠S	33	2.6	3	立/屈/空F	必JR	12	3	20	−9	
立ち	HS	50	3.8	5	立/屈/空F	必R	13	4	8	+7	※3
しゃがみ	P	10	1.4	1	立/屈/空F	必連JR	5	4	6	±0	※1
しゃがみ	K	14	1.4	1	屈/空F	必R	7	4	9	−3	※4
しゃがみ	S	26	2.6	3	立/屈/空F	必R	9	3	15	−4	
しゃがみ	HS	44	3.8	5	屈/空F	必R	14	3	16	±0	※5
ジャンプ	P	14	1.4	1	立/空	必連R	5	6	6	—	
ジャンプ	K	24	2.6	2	立/空	必R	7	6	10	—	
ジャンプ	S	30	2.6	3	立/空	必JR	13	4	5	—	
ジャンプ	HS	40	2.6	3	立/空	必R	12	10	15	—	※6
ジャンプ	D	38	3.8	4	立/空	必JR	10	12	24	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	44	3.8	4	立/屈/空F	必R	16	6	18	−7	※8
↘+K	24	2.6	2	屈/空F	R	8	21	18	−27	※9
➡+HS	70	3.8	5	立/屈/空F	必R	16	6	34	−21	※10
➡+HS(タメ)	70	3.8	5	立/屈/空F	必R	備考参照	6	31	−18	※11
➡+HS(最大タメ)	90	3.8	5	立/空F	必R	27	6	21	−8	※12
ジャンプ中⬇+HS	41	2.6	4	立/空	必R	13	着地まで	0	—	※13
足払い	30	2.6	4	屈/空F	必連JR	7	10	8	−1	
ダスト	22	2.6	4	立/空F	R	25	3	18	−4	
デッド	25	2.6	3	立/屈/空	R	16	6	18	−10	
通常投げ	55	—	—	43ドット	—	—	—	—	—	※14
空中投げ	60	—	—	120ドット	—	—	—	—	—	※14

※1:基底80%
※2:4〜15足元無敵&対投げ無敵/16〜17足元無敵
※3:13〜16足元無敵/地上CH時よろけ効果(最大47)
※4:7〜10低姿勢/基底80%
※5:地上ヒット時ダウン効果/CH時引き戻しダウン効果
※6:空中ヒット時ダウン復帰不能時間28
※7:29からジャンプ攻撃でキャンセル可/着地後硬直5/浮かせ効果、ダウン復帰不能時間21/気絶値×1.75
※8:1〜18膝上無敵/地上ヒット時ダウン効果、気絶値×3
※9:7〜28低姿勢/地上ヒット時ダウン効果
※10:CH時よろけ効果(最大47)/空中CH時ダウン復帰不能時間60
※11:発生はタメ時間によって変化/CH時よろけ効果(最大47)/空中CH時ダウン復帰不能時間60
※12:CH時よろけ効果(最大47)/空中CH時ダウン復帰不能時間60/相手しゃがみ時29でヒット(相手ソル)
※13:ヒット時は攻撃レベル3
※14:ダウン効果/強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
イルカさん・横(S)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空	F	7	10	9+2	−12	30でタメ完成/3〜下半身無敵/1〜空中判定/※1
イルカさん・横(HS)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空	F	8	20	7+3	−13	4〜下半身無敵/1〜空中判定/※1
イルカさん・縦(S)	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	F	8	22	着地後3	−16	1〜対投げ無敵/4〜空中判定/ヒット時ダウン復帰不能時間40/18〜しゃがみガード不可能+空中ガード可能/相手しゃがみ時21でヒット※1
イルカさん・縦(HS)	50	3.0/7.2	3	立/屈/空F	F	8	27	着地後3	−14	1〜対投げ無敵/4〜空中判定/ヒット時ダウン復帰不能時間40/21〜しゃがみガード不可能+空中ガード可能/相手しゃがみ時29でヒット※1
レスティブローリング	30	1.5/4.2	3	立/屈/空F	RF	13	40	23+着地15	−64	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:地上40、空中35
空中レスティブローリング(S)	30	1.5/3.6	3	立/屈/空F	R	10	40	着地後15	—	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30
空中レスティブローリング(HS)	30	1.5/3.6	4	立/空	R	16	40	着地後15	+1	空中ヒット時ダウン復帰不能時間28/硬直差は地上から最速で出したとき(発生19)のもの
方向転換	14	0.6/3.4	3	立/屈/空F	R	11	24	着地後15	−	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28
拍手で迎えてください	20、22×n	2.5/0、1.2	3	立/屈/空F、立/屈/空	RF	23	12	21	−19	飛び道具部分はタメ解放後17で発生/全体55/1〜25まで上半身無敵/浮かせ効果、ダウン復帰不能時間16/設置後経過した時間によってイルカの数が1、2、3、6に変化/時間は1段階(〜119)、2段階(120〜359)、3段階(360〜719)、4段階(720〜1079)/1080までタメるとイルカの数3で自動放出/※2
オーバーヘッド・キッス	40	2.0/4.8	—	90ドット	R	5	1	—	—	空振り時全体42/1〜5対投げ無敵/壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間80/基底75%
究極のだだっこ	25、20×8	—	5	立/屈/空F	R	7+2	3	24	−8	1〜10無敵/11〜13対投げ無敵/9段目浮かせ効果/空中ヒット時ダウン復帰不能時間:1段目120、2段目17、3〜9段目120
グレート山田アタック	110	—	5	立/屈/空F	R	9+0	—	全体74	−	5〜12対打撃無敵/壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間90
超絶悶絶きりもみ大旋風	18×10	—	5	立/屈/空F	R	1+8	{2(12)}×9、2	21	−4	動作終了まで対投げ無敵/空中ヒット時ダウン復帰不能時間120/気絶値×0
デラックス五所川原ボンバー	48	—	4	立/屈/空F	—	11	10	24	−3	ダウン効果
メイと愉快な仲間達	全体力	—	—	—	—	7+9	9	—	—	一撃必殺準備全体70/1〜18無敵/空振り時全体23

※1…空振り時は着地後硬直を移動以外の行動でキャンセルできる/ヒットorガード時着地後硬直5+しゃがみ状態/30でタメ完成
※2…地上設置で相手ソルの場合

MILLIA RAGE ミリア=レイジ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	18	1.4	1	立/屈/空F	連必JR	5	5	6	−1	
立ち	K	12	1.4	1	立/屈/空F	連必JR	5	6	14	−10	※1
立ち	近S	22×2	2.6	3	立/屈/空F	必JR	7	3·3	17	−6	
立ち	遠S	28	2.6	3	立/屈/空F	必R	7	2	16	−4	
立ち	HS	30×2	3.8	5	立/屈/空F	必R	6	4(2)2	21	−4	※2
しゃがみ	P	9	1.4	1	立/屈/空F	連必R	5	2	6	+2	※3
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈/空F	連必R	5	2	7	+1	※4
しゃがみ	S	26	2.6	3	屈/空F	必JR	9	2	15	−3	
しゃがみ	HS	40	3.8	4	立/屈/空F	必JR	11	7	12	−2	※5
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	連必R	5	6	8	—	
ジャンプ	K	12	1.4	1	立/空	必JR	4	9	9	—	
ジャンプ	S	26	2.6	3	立/空	必R	10	6	12	—	
ジャンプ	HS	32	2.6	3	立/空	必R	11	3	11	—	※6
ジャンプ	D	36	2.6	3	立/屈/空	必R	11	7	9	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	22×2	2.6	3	立/屈/空F	必R	7	9、3	20	−9	※8
➡+K	25	3.8	4	立/空F	必R	17	4	12	+1	※9
➡+HS	60	7.6	5	立/屈/空F	必R	16	3	25	−9	※10
足払い	26	2.6	3	屈/空F	必R	13	3	12	−1	※11
ダスト	12	2.6	3	立/空F	R	25	3	23	−12	※12
デッド	20	2.6	3	立/屈/空F	R	7	6	33	−25	※13
通常投げ	65	—	—	40ドット	—	—	—	—	+2	※14
空中投げ	55	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※15

※1:蹴り上げ部分の発生は7
※2:2段目の発生は12
※3:基底85%
※4:基底75%
※5:浮かせ効果、ダウン復帰不能時間25
※6:空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
※7:地上ヒット時ダウン効果/CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間80/着地硬直6
※8:1〜12上半身無敵/地上CH時よろけ効果(最大39)
※9:1〜18下半身無敵/19〜20足元無敵/基底80%
※10:ダウン効果/CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間130
※11:10〜21足元無敵
※12:7〜21低姿勢/28〜39下半身無敵/動作終了まで被CH扱い
※13:全体40/1〜12無敵/13〜36対投げ無敵/浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40/基底40%
※14:硬直差は投げ成功時のもの/浮かせ効果/強制基底40%
※15:壁バウンド効果/強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ラストシェイカー	18×n	1.5/3.0	3	立/屈/空	R	10	1(3)×n	6	+5	硬直差は連打無しのもの/最大30回攻撃判定が出る/初段発生後は前転orアイアンセイバーでキャンセル可能
タンデムトップ(S)	40	1.3/1.2	3	立/屈/空	—	11	13	全体38	−1	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間22/動作中被CH扱い/攻撃を受けると攻撃判定消失
タンデムトップ(HS)	50	1.3/1.2	3	立/屈/空	F	60	33	全体32	—	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間28/動作中被CH扱い/攻撃を受けると攻撃判定消失
バッドムーン	24×3	1.5/1.8	3	立/空	RF	11	着地まで	着地後7	−15	高度が低いと出せない/硬直差は地上から最速で出したとき(発生16)のもの/浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30/硬直中2〜7しゃがみ状態/基底80%
高速落下	—	2.0/—	—	—	F	—	—	着地後9	—	高度が低いと出せない/地上から最速で出した場合は全体28/移動中は相手をすり抜ける/着地後必殺技でキャンセル可能
前転	—	2.0/—	—	—	—	—	—	全体24	—	4〜15足元以外無敵/16〜24低姿勢/1〜15相手をすり抜ける
アイアンセイバー	36	2.0/4.8	3	屈/空F	RF	17	画面端に到達するまで	着地後8	−13	7〜空中判定/ダウン効果/基底90%
サイレントフォース(S)	20	1.5/1.2	2	立/屈/空	—	11	地面or画面端に当たるまで	全体16	—	高度が低いと出せない/CH時よろけ効果(最大49)/空中ヒット時ダウン復帰不能時間40/基底80%/動作中被CH扱い
サイレントフォース(HS)	20	1.5/1.2	2	立/屈/空	—	14	地面or画面端に当たるまで	全体19	—	高度が低いと出せない/CH時よろけ効果(最大49)/空中ヒット時ダウン復帰不能時間40/基底80%/動作中被CH扱い
サイレントフォース回収	—	—	—	—	—	—	—	—	—	しゃがみモーションの1で回収
シークレットガーデン	30×5	3.0/1.2	3	立/屈/空	—	56	—	全体74	—	52以降に攻撃をくらっても技は発動する/追加入力をした次のフレームは追加入力を受け付けない
シークレットガーデン停止	—	—	—	—	—	—	—	全体20	—	
ウィンガー	40、25×4、80	—	5	立/屈/空F、立/空F	R	5+1	10(10)15	30	−21	1〜7無敵/上昇部分浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60/降下部分壁バウンド効果
エメラルドレイン	36×3	—	3	立/屈/空	—	4+2	—	全体75	−3	2段目発生26、3段目発生46/5のみ対打撃無敵/壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間120
アイアンメイデン	全体力	—	—	立/屈/空	—	5+29	—	全体165	−62	硬直差は画面端の相手にガードさせたときのもの/一撃必殺準備66/5のみ対打撃無敵

EDDIE　エディ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立／屈／空F	必連JR	5	4	7	−1	※1
	K	12	1.4	1	屈／空F	必JR	8	4	8	−2	※2
	近S	30	2.6	3	立／屈／空F	必JR	9	5	9	±0	
	遠S	20×4	2.6	3	立／屈／空F	必R	7	3×4	20	−9	
	HS	25×3	3.8	5	立／屈／空F	必R	13	2、6、3	15	+1	※3
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	必連R	6	4	8	−2	※4
	K	18	2.6	3	屈／空F	必R	7	2	9	+3	※4
	S	24	2.6	3	立／屈／空F	必R	9	4	16	−6	
	HS	50	3.8	5	立／屈／空F	必R	11	6	19	−6	※5
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	必連R	8	4	16	—	
	K	18	2.6	3	立／空	必JR	6	6	8	—	
	S	22	2.6	3	立／空	必R	7	12	12	—	
	HS	33	2.6	3	立／空	必R	11	6	12	—	
	D	40	2.6	3	立／空	必R	11	4	19	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	22×2	2.6	3	立／屈／空F	必JR	13	4、4	12	−2	※7
➡+K	30	2.6	3	立／空F	必R	20	5	12	−3	※8
➡+HS	60	5.8	5	立／屈／空F	R	13	15	20	−16	※9
足払い	20	2.6	3	屈／空F	必JR	9	6	15	−7	
ダスト	18	2.6	3	立／空F	R	24	3	24	−13	※10
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	13	9	18	−13	※11
通常投げ	50	—	—	49ドット	—	—	—	—	—	※12
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※12

※1：基底90%
※2：基底70%
※3：3段目のみキャンセル不可能／地上CH時よろけ効果（最大41）
※4：基底80%
※5：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間26／CH時ダウン効果
※6：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／着地硬直5
※7：1～16上半身無敵／気絶値×3
※8：基底75%
※9：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28
※10：動作中足元無敵
※11：全体39／1～21無敵、22～36対投げ無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／CH時ダウン効果／基底50%
※12：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
インヴァイトヘル(S)	40	2.0／1.2	3	屈／空	—	18	48	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／攻撃を受けた次のフレームに攻撃判定消失／インヴァイトヘル消失後22は同ボタンで出せない
インヴァイトヘル(HS)	40	2.0／1.2	3	屈／空	F	18	36	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／攻撃を受けた次のフレームに攻撃判定消失／インヴァイトヘル消失後22は同ボタンで出せない
ブレイク・ザ・ロウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5～8上半身無敵／9～12膝上無敵／13～無敵／潜り時間1～59の出現時:無敵7、上半身無敵3、硬直4、潜り時間60～121の出現時:無敵6、膝上無敵2、上半身無敵8、硬直8、潜り時間122の出現時:無敵6、膝上無敵4、上半身無敵12、硬直18
→シャドウギャラリー	50	0.0／6.0	4	立／空	R	20	3	22+着地5	−13	1～2低姿勢／3～6足元以外無敵
エディ召還(戻し)	—	—／1.2	—	—	—	—	—	全体38	—	12で分身実体化／動作中被CH扱い／戻しの全体は29、コマンド入力後7で分身のやられ判定は消える
小攻撃	20	—／1.2	2	立／屈／空	—	7	2	16	—	全体24(分身の硬直)／分身を73待機させていた時と同量の分身ゲージを消費
移動攻撃	16×4	—／1.2	3	立／屈／空	—	14	29	25	—	全体67(分身の硬直)／分身を180待機させていた時と同量の分身ゲージを消費
対空攻撃	40	—／1.2	3	立／屈／空F	—	9	12	31	—	全体51(分身の硬直)／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／分身を120待機させていた時と同量の分身ゲージを消費
ドリルスペシャル	34×3	—／1.2	3	屈／空、立／屈／空	—	147	36	—	—	13で設置／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／設置後は本体が攻撃を受けても消えない／1段目のみ立ちガード不可能／分身ゲージ全消費／攻撃判定発生6前から分身ゲージが回復し始める
中段攻撃	25	—／1.2	2	立／空	—	19	16	22	—	全体56(分身の硬直)／1～3分身は無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間11／基底70%／分身を451待機させていた時と同量の分身ゲージを消費
ドランカーシェイド	30	1.5／9.0	3	立／屈／空F	RF	9	10	10	-6	1～18対投げ無敵／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間80／飛び道具跳ね返し判定は3～18
ダムドファング	92	—	—	70ドット	—	7	1	—	—	基底50%／動作中被CH扱い／空振り時全体24
飛行	—	—	—	—	—	—	—	—	—	最大91継続／動作中被CH扱い、ガードできない
シャドウギャラリー	25、50	2.0／6.0	4	立／屈／空F	RF	15～	6(12)3	24+着地3	-13	低い位置で出すほど発生が早い／相手しゃがみガード時硬直差－31／7～地面に潜るまで対打撃無敵／地面から出現後1～12足元以外無敵／1段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36／2段目ダウン効果
メガリスヘッド	21×3	—	5	立／屈／空	F	14	3×3	124	-87	5～分身は無敵／ダウン効果／分身ゲージを全部消費／ヒット時分身ゲージ全回復
アモルファス	82×2	—	3	立／屈／空F	—	8+8	6、3	28	-17	1～17無敵、18～29対投げ無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1段目27、2段目24
イグゼキューターx	70,100	—	3	立／屈／空	R	4+10	端まで	81	-68	硬直、硬直差は画面端で最低空で出したもの／3～17無敵／硬直中被CH扱い／硬直中後半は地面から出てくる／地面から出てきたとき1～6無敵、7～10膝上無敵、11～22上半身無敵、全体37／1段目ダウン効果／2段目たたき付け効果
ブラック・イン・マインド	全体力	—	—	立／屈／空F	—	9+4	16	16	-13	一撃必殺準備全体68／一撃必殺準備中9～60膝上無敵／9～28対打撃無敵

※1…着地後しゃがみ状態

POTEMKIN　ポチョムキン

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	5	6	−1	
	K	22	2.6	3	屈／空F	必JR	7	9	9	−4	
	近S	40	2.6	3	立／屈／空F	必JR	9	3	11	±0	
	遠S	36	2.6	3	立／屈／空F	必JR	13	7	18	−11	
	HS	58	3.8	5	立／屈／空F	必R	15	7	16	−4	
しゃがみ	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連必R	9	4	8	−2	
	K	16	2.6	2	屈／空F	必R	7	4	14	−6	
	S	36	3.8	4	立／屈／空F	必R	14	3	16	−2	※1
	HS	66	3.8	5	立／屈／空F	必RF	13	5	35	−21	※2
ジャンプ	P	18	1.4	1	立／空	連必R	5	9	6	—	
	K	22	2.6	3	立／空	必JR	10	8	13	—	
	S	32	2.6	3	立／空	必R	13	6	23	—	※3
	HS	40	3.8	4	立／空	必R	11	6	16	—	
	D	45	3.8	4	立／空	R	11	着地まで	着地後8	—	※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	35	3.8	4	立／屈／空F	必JR	11	7	19	−9	※5
➡+K	23	3.8	5	立／空F	必JR	18	3	20	−3	※6
➡+HS	90	3.8	5	立／屈／空F	必RF	23	5	30	−16	※7
足払い	35	3.8	4	屈／空F	R	12	5	14	−2	
ダスト	30	3.8	5	立／空F	R	29	10	6	+3	
デッド	35	2.6	3	立／屈／空	R	13	5	18	−9	※8
通常投げ	45+30	—	—	55ドット	F	—	—	—	—	※9
空中投げ	70	—	—	130ドット	—	—	—	—	—	※10

※1：地上CH時よろけ効果（最大43）
※2：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／地上CH時ダウン効果／気絶値×1.25
※3：地上CH時よろけ効果（最大39）
※4：空中ヒット時たたき付け効果／空中CH時ダウン効果
※5：1～4上半身無敵／5～12膝上無敵／CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間42
※6：基底85%
※7：横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間25／気絶値×1.5
※8：1～17無敵／18～32対投げ無敵／18～35被CH扱い／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／基底50%
※9：ダウン効果／1段目強制基底50%
※10：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
メガフィスト・前方	50	1.5／3.6	3	立／空	RF	22	8	0+着地8	−4	1～下半身無敵／4～空中判定
メガフィスト・後方	50	1.0／3.6	5	立／空	RF	21	9	0+着地6	+4	1～下半身無敵／5～空中判定／地上CH時よろけ効果（最大47）
スライドヘッド	40	2.0／3.6	5	屈／空F、ガード不能	R	25	2	28	−11	地震部分は29で発生／1～16膝上無敵／25～38低姿勢／地上ヒット時ダウン効果
ハンマフォール	60	3.8／9.0	5	立／屈／空F	RF	19～35	2	33	−16	発生は距離で変化／30でタメ完了／地上ヒット時ダウン効果／1～攻撃判定出現後1まで相手の攻撃を1度だけ通常時の半分のダメージで耐えられる
→ハンマフォールブレーキ	—	—	—	—	—	—	—	全体18	—	
F.D.B.	40	1.5／6.0	4	立／屈／空	R	21	3	12	+2	よろけ効果（最大35）／CH時浮かせ・引き戻し効果、ダウン復帰不能時間40／飛び道具跳ね返し4～14
F.D.B.飛び道具返し	16	—／1.2	3	立／屈／空	—	2	—	全体22	—	動作中対打撃無敵／よろけ効果（最大48）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間60
ポチョムキンバスター	140	—	—	176	—	4	1	—	—	1～2対投げ無敵／3～5無敵／6～16対投げ無敵／気絶値×0.5／基底75%／空振り時全体40
ヒートナックル	0、15×2、40	2.0／0.0+6.0×2+24.0	—	—	R	14	1	22	—	1～3段目ダウン効果／4段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間45
→ヒートエクステンド	90	—／19.2	—	—	R	—	—	—	—	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60
ジャッジガントレッド	85	1.5／9.0	5	立／屈／空F	R	32	6	44	−16	地上ヒット時ダウン効果／2～28or耐えモーション中1～10に相手の攻撃をくらうと耐えモーションに移行／29～33or耐えモーション中11～15に相手の攻撃を耐えながら攻撃／耐えモーション中8回以上攻撃をくらった場合強制発動／耐えモーション後発生14
ガイガンター	45	—	5	立／屈／空	—	9+8	48	全体41	+9	1～9無敵／10～15対打撃無敵／よろけ効果（最大70）／空中ヒット時復帰不能時間75／気絶値×3
→ガイガンティックブリッド	126	—	5	立／屈／空F	R	51	24	14	−19	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／気絶値×0
ヘブンリーポチョムキンバスター	170	—	—	176ドット	—	12+1	15	10	—	1～12無敵／気絶値×0.5／動作中被CH扱い
マグナムオペラ	全体力	—	—	立／屈／空	—	11+6	12	16	−9	一撃必殺準備98／1～21対打撃無敵

FAUST ファウスト

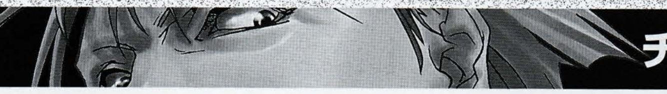
	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2.6	2	立／屈／空F	必JR	6	4	6	+2	
	K	30	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	8	11	−5	※1
	近S	30	2.6	3	立／屈／空F	必JR	8	6	6	+2	
	遠S	42	2.6	3	立／屈／空F	必R	8	6	28	−20	
	HS	24×3	3.8	4	立／屈／空F	必R	9	2、2、2	17	−2	
しゃがみ	P	12	1.4	1	屈／空F	必R	7	2	7	+1	※2
	K	12×3	2.6	2	立／屈／空F	必JR	7	3、3、6	5	+1	※3
	S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	9	9	12	−7	※4
	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	連R	14	2	21	−4	
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	必R	7	6	6	—	
	K	20	2.6	3	立／空	必JR	7	5	18	—	
	S	32	2.6	3	立／空	必R	14	3	20	—	
	HS	55	3.8	4	立／空	必R	9	8	12	—	
	D	40	3.8	3	立／空	必R	13	11	21	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立／屈／空F	必R	8	3	26	−15	※6
➡+HS	80	3.8	5	立／空F	必R	25	9	45	−35	※7
ジャンプ中⬇+K	35	3.8	5	立／屈／空	必R	10	着地まで	着地まで	—	※8
ダスト	25	2.6	3	立／空F	R	26	2	15	−3	※9
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	9	4	20	−10	※10
足払い	38	2.6	3	屈／空F	必JR	13	3	23	−12	
通常投げ	60	—	—	45ドット	R	—	—	—	—	※11
空中投げ	55	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※11

※1：CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間36
※2：基底70%
※3：3段目のガードは屈／空F ／ 13～21低姿勢
※4：1～3低姿勢／ CH時よろけ効果（最大39）
※5：着地後硬直4 ／ CH時よろけ効果（最大39）／気絶値×1.5
※6：1～7膝上無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間20
※7：43～57低姿勢
※8：着地後硬直6 ／出始めをフォルトレスでキャンセルした場合、着地後硬直4
※9：1～11、40～42対打撃無敵
※10：全体32 ／ 1～16無敵／ 17～28対投げ無敵／ 25～32膝上無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※11：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
レレレの突き	30	1.5／2.4	5	立／屈／空F	R	20	12	18	−11	
→引き戻し	—	—	—	—	F	—	—	全体56	+5	硬直差はヒット時のもの／強制立たせ効果
→オイッス!	30	—／3.6	5	立／屈／空F	R	9	3	ヒット時61	+15	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間85
→声が小さい	—	—	—	—	—	—	—	全体26	+45	硬直差は「オイッス!」ヒット時のもの／2～25無敵
→もう一丁オイッス!	60	—	5	空F	R	43	8	18	—	1～40対打撃無敵／ダウン効果
→もう一丁オイッス!(ジャスト)	100	—	5	空F	R	37	6	18	—	1～34対打撃無敵／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間120／強制基底50%
愛	1、40	2.0／1.2	2、3	立／屈／空	F	21	着地まで(14)3	全体39	—	着地後硬直5／2段目地上ヒット時ダウン効果、ダウン復帰不能時間30／自分が受けた場合30のダメージ
槍点遠心乱舞	44	2.5／6.0	3	立／屈／空F	R	9	4(4)4	7	−6	攻撃判定は後ろ→前の順に出る／前の攻撃判定は発生17、硬直差+3／1～空中判定／降りモーションは全体24／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間38／メス乗り状態は180で自動的に解除
→前方移動	40	1.0／3.6	3	立／屈／空F	R	4	3	16	−5	CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60
→後方移動	40	0.5／3.6	3	立／屈／空F	R	4	3	16	−5	1～7無敵
→極小ジャンプ	—	—	—	—	—	—	—	全体18	—	
→くびびよーん	40	1.0／2.4	3	立／空F	R	7	3	7	4	
→ぐろーいんぐふらわー	35	5.0／0.0	3	立／屈／空F	R	7	6	23	−15	1～6対打撃無敵／7～12&23～34上半身無敵／気絶値×2
→華だろ?俺、華だろ?	30	1.0／4.8	3	屈／空F	R	14	6	13	−5	地上ヒット時ダウン効果／CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間120
→ごーいんぐまいうぇい	16×4	2.0／3.6	5	立／屈／空	RF	9	32	23+着地3	−27	地上ヒット時ダウン効果
→何が出るかな?	—	1.5／—	—	—	—	—	—	全体17	—	1～16被CH扱い
メッタ斬り	16×8	1.0／0.6	3	空F	R	5	48	12	—	1～7段目空中ヒット時ダウン復帰不能時間30／8段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／攻撃モーションは全体64／動作中被CH扱い／空振り時全体34
前からいきますよ	44	0.5／3.6	3	立／屈／空	RF	63	1	26	−13	21～42対打撃無敵／43～52無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間22
後ろからいきますよ	44	0.5／3.6	3	立／屈／空	RF	63	1	26	−13	
上からいきますよ	38	0.5／3.6	3	立／空F	RF	52	20	26	−31	相手しゃがみ時68でヒット（相手ソル）／21～42対打撃無敵／43～46無敵／47対打撃無敵／ダウン効果／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間82
ごーいんぐまいうぇい(空中)	18×4	1.5／2.4	5	立／屈／空	R	7	32	18	—	技中に着地した場合着地後硬直8／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間21
何が出るかな?(地上)	—	1.5／—	—	—	—	13～	—	全体23	—	動作中被CH扱い
ドーナツ	16回復	—	—	—	—	53	216	—	—	「槍点遠心乱舞」中に出した場合は発生51／アイテムを取るか、消えたら「何が出るかな?」を出せる
チョコレート	—	8増加	—	—	—	53	216	—	—	「槍点遠心乱舞」中に出した場合は発生51／アイテムを取るか、消えたら「何が出るかな?」を出せる
ハンマー	44	—／1.2	5	立／屈／空	—	13	43	—	—	55以降「何が出るかな?」を出せる／「槍点遠心乱舞」中に出した場合発生9、持続45／気絶値×2
ちびファウスト	25	—／1.2	3	立／屈／空	—	39	—	—	—	落下中無敵、着地後は飛び道具と相殺／ちびファウストがヒットするか、着地したら「何が出るかな?」を出せる
ちびロボカイ	25	—／1.2	3	立／屈／空	—	39	—	—	—	落下中無敵、着地後は飛び道具と相殺／地上ヒット時ダウン効果／ちびロボカイがヒットするか、着地したら「何が出るかな?」を出せる
ちびポチョムキン	25×3	—／1.2	3	立／屈／空	—	13	—	—	—	落下中無敵、着地後は3ヒット（3回飛び道具と相殺）する／ヒットorガードor相殺時ちびポチョムキン1～42無敵、43再び発生／ちびポチョムキンがヒットするか、着地したら「何が出るかな?」を出せる／上昇中に当たった場合は1ヒットのみで消える
時限爆弾	80	—／1.2	5	立／屈／空	—	134	12	—	—	「槍点遠心乱舞」中に出した場合発生133／ダウン効果／爆弾出現後131（槍点遠心乱舞中130）から「何が出るかな?」を出せる
メテオ	36×6	—／1.2	5	立／屈／空	—	196	—	—	—	気絶値×0.5／「槍点遠心乱舞」中に出した場合は発生194／メテオの判定がすべて消えたら「何が出るかな?」を出せる
毒薬	10	—／1.2	2	立／屈／空	—	89	50	—	—	毒効果／「槍点遠心乱舞」中に出した場合は発生86／毒薬出現後98（槍点遠心乱舞中95）から「何が出るかな?」を出せる
コイン	—	—	—	—	—	13	373	—	—	「槍点遠心乱舞」中に出した場合は発生9、持続376／攻撃を受けるか当てたら消える／コインが消えたら「何が出るかな?」を出せる
挑発(顔フラッシュ)	0	—	—	空F	R	49	98	24	—	62から移動以外の行動でキャンセルできる
刺激的絶命拳	30+X	—	5	屈／空F	RF	11+1	80	66	−46	1～15無敵／16～17対打撃無敵／ダウン効果／攻撃力のXは宝箱の内容物によって100or150or190or自分に10となる／気絶値×0
な・な・な・何が出るかな?	—	—	—	—	—	1+6～	—	全体46	—	アイテム出現は7、17、27、37／1～6対打撃無敵／動作中被CH扱い
今週のYAMABA	全体力	—	—	立／屈／空	—	5+12	4	20	−5	一撃必殺準備82

CHIPP ZANUFF



チップ=ザナフ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1.4	1	立/屈/空F	連必JR	4	2	6	+2	
	K	12	1.4	1	立/屈/空F	連必JR	5	5	8	−3	※1
	近S	28	2.6	3	立/屈/空F	必JR	4	1	11	+2	
	遠S	26	2.6	3	立/屈/空F	必JR	7	1	19	−6	
	HS	36	3.8	5	立/屈/空F	必JR	7	7	12	±0	※2
しゃがみ	P	6	1.4	1	立/屈/空F	連必R	4	2	7	+1	※3
	K	8	1.4	1	屈/空F	連必R	5	4	7	−1	※4
	S	28	2.6	3	立/屈/空F	必R	7	4	11	−1	
	HS	34	2.6	5	立/屈/空F	必R	7	9	18	−8	※5
ジャンプ	P	8	1.4	1	立/空	連必R	5	4	4	−	
	K	16×2	1.4	1	立/空	連必JR	5	6、2	8	−	
	S	28	2.6	3	立/空	必JR	9	10	18	−	
	HS	26×2	2.6	3	立/空	必R	8	6、6	26	−	
	D	40	2.6	3	立/空	必R	6	8	18	−	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
→+P	18×2	2.6	3	立/屈/空F	必JR	9	3(9)5	10	−1	※7
→+K	20	3.8	2	立/空	R	19	7	3+着地後3	−1	※8
→+HS	60	3.8	5	立/屈/空F	必JR	17	6	15	−2	※9
足払い	26	2.6	2	屈/空F	必R	9	2	18	−8	※10
ダスト	17	2.6	3	立/空F	R	25	4	9	+1	
デッド	25	2.6	3	立/屈/空	R	11	5	15	−6	※11
通常投げ	60	—	—	36ドット	—	—	—	—	—	※12
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※12

※1：基底85%
※2：基底95%
※3：基底80%
※4：基底70%
※5：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／基底90%
※6：たたき付け効果、ダウン復帰不能時間18／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間46／着地後硬直5
※7：1～11膝上無敵
※8：5～空中判定／CH時壁バウンド、ダウン復帰不能時間は地上56、空中24／基底75%
※9：地上ヒット時よろけ効果（最大35）
※10：5～10足元無敵
※11：全体30／1～15無敵／16～25対投げ無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※12：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
αブレード	44	1.5/3.6	4	立/屈/空F	R	18	15	0+着地32	—	5～17低姿勢／15～32相手をすり抜ける／1～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間29／硬直中被CH扱い、しゃがみ状態
αプラス	38	1.5/6.0	4	立/屈/空F	R	7	12	12	−7	ダウン効果／地上CH時壁バウンド、ダウン復帰不能時間60／硬直中はしゃがみ状態
空中αブレード	40	0.8/3.6	3	立/屈/空	R	16	14	着地後18	−19	硬直差は地上から最速で出した時（発生19）のもの／着地後硬直18／地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時浮かし効果、ダウン復帰不能時間39／着地後しゃがみ状態
βブレード	45	2.0/6.0	3	立/屈/空F	RF	5	22	17+着地後10	−35	1～8無敵／9～12対打撃無敵／9～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／CH時ダウン効果／自動でジャンプ属性付加
空中βブレード	40	2.0/4.8	5	立/屈/空	R	3	18	着地後5	—	1～4無敵／5対投げ無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時ダウン効果
γブレード	32	2.0/1.2	3	立/屈/空	—	15	9	29	+5	全体52／ヒット時は相手を捕縛（硬直差+27）／ダメージはダウン追い打ち補正を受けない／※1
穀式転移(P)	—	0.5/—	—	—	—	—	—	—	—	全体25／9～11対打撃無敵
穀式転移(K)	—	0.5/—	—	—	—	—	—	—	—	全体30／10～12対打撃無敵
穀式転移(S)	—	0.5/—	—	—	—	—	—	—	—	全体31／10～15対打撃無敵／10～19空中判定
穀式転移(HS)	—	0.5/—	—	—	F	—	—	—	—	全体20／10～12対打撃無敵／10～空中判定
穀式転移(D)	—	0.5/—	—	—	F	—	—	—	—	全体20／10～12対打撃無敵／10～空中判定
穀式迷彩	—	—	—	—	—	—	—	全体29	—	全体29
幻朧斬	90	3.0/4.8	—	—	F	30	12	0+着地10	—	全体51／着地後硬直10／12～13対打撃無敵／14～空中判定／ダウン効果／基底50%
冽掌	18	1.3/3.0	3	立/屈/空F	R	13	5	10	−1	空中ヒット時ダウン復帰不能時間26／CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間56
麗砕	22	1.3/3.0	5	屈/空F	R	8	1	25	−7	地上CH時よろけ効果（最大47）
穿踵	30	1.3/4.8	4	立/空F	RF	25	6	10+着地12	−11	15～空中判定／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間35
削岩脚	16×3	1.4	1	立/空	R	8	着地まで	着地後3	—	高度が低いと出せない／着地後の硬直は移動以外の行動でキャンセル可
空中挑発（失敗版）	1	—/1.4	1	立/屈/空	—	23	—	着地まで+着地6	—	1で技成立（失敗版使用とみなされる）／攻撃を受けた瞬間に攻撃判定消失／動作中被CH扱い無し
空中挑発（成功版）	1	1.0/2.6	2	立/屈/空	—	10	—	全体18+着地3	—	1で技成立（成功版使用とみなされる）／攻撃を受けた瞬間に攻撃判定消失／動作中被CH扱い無し
斬星狼牙	30×5、110	—	5	立/屈/空F	RF	21+4	—	着地後32	—	1～15対投げ無敵／16～25無敵／26～33対打撃無敵／5段目をヒットorガード時のみ6段目に移行し、その場合着地後硬直87／1～5段目：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間120／6段目ダウン復帰不能時間：地上110、空中120
万鬼滅砕	7×26、30×4	—	3×26、5×4	立/屈/空F	R	7+0～	—	着地後10	−51	3～10対打撃無敵／着地まで被CH扱い／27段目地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／28～30段目ヒット時ダウン復帰不能時間60／着地後硬直10／発生は距離によって異なる初段がヒットorガードされなかった場合はその時点で動作終了（全体27）
ディエルタ・エンド	全体力	—	—	立/屈/空F	—	59+0	118	43+着地後16	—	一撃必殺準備94

※1…攻撃を受けると攻撃判定消失

BAIKEN



梅喧

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1.4	1	立/屈/空F	連必JR	5	2	6	+2	
	K	14	2.6	2	立/屈/空F	必JR	8	5	6	+1	
	近S	28	2.6	3	立/屈/空F	必JR	9	2	11	+1	
	遠S	30	2.6	3	立/屈/空F	必JR	9	6	8	±0	
	HS	48	3.8	5	立/屈/空F	必R	10	1	24	−6	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	連必R	6	3	7	±0	※1
	K	12	1.4	1	屈/空F	必R	5	5	6	−1	※1
	S	32	2.6	3	立/屈/空F	必R	11	3	9	+2	
	HS	18×3	2.6	3	立/屈/空F	R	15	4(2)6(2)2	8	+4	※2
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	必R	5	8	10	—	
	K	18	2.6	3	立/空	必JR	7	8	12	—	※3
	S	32	2.6	3	立/空	必R	8	7	19	—	
	HS	40	3.8	5	立/空	必R	15	着地まで	0	—	
	D	50	3.8	4	立/空	RF	12	3	26	—	※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
→+P	15、25	1.4、2.6	1	立/屈/空F	必JR	8	6(2)4	9	−3	※5
→+K	24	2.6	4	立/屈/空F	必R	12	9	6	+2	※6
→+HS	56	3.8	5	立/屈/空F	必JR	14	8	28	−17	
足払い	30	2.6	3	屈/空F	必JR	8	9	13	−8	※7
ダスト	20	3.8	5	立/空F	R	25	2	26	−9	
デッド	25	2.6	3	立/屈/空	JR	6	7(2)3	6	−4	※8
通常投げ	60	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※9
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※9

※1：基底80%
※2：1・2段目引き戻し効果／1～3段目よろけ効果（最大24）
※3：浮かせ効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※4：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間45／着地後硬直6
※5：1～13膝上無敵／2段目ヒット時のみ攻撃レベル2
※6：1～11投げ無敵／地上CH時よろけ効果（最大43）
※7：基底70%
※8：1～17無敵／19～20投げ無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／15からジャンプキャンセル可／基底50%
※9：ヒット時ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
畳替し	40(後半20)	2.5/1.2	3	立/屈/空	F	15	17	14	−4	出始め6まで浮かせ効果／ダウン復帰不能時間30／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失
空中畳替し	40(後半20)	2.5/1.2	3	立/屈/空	F	19	—	着地後14	—	出始め6まで浮かせ効果／ダウン復帰不能時間30／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失
妖刺陣	12	1.5/3.6	1	立/屈/空F	R	13	6	22	−18	全体40／1～5無敵／6～15膝上無敵／ヒット時は攻撃レベル3（地上ヒット硬直差−13）／空中ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間46／CH時ダウン効果／基底70%／※1
回り込み	—	3.8/—	—	—	R	—	—	全体28	—	1～5無敵／6～16対打撃無敵／※1
裂羅	30	2.3/5.4	5	立/屈/空F	R	17	2	33	−16	1～5無敵／6～19対打撃無敵／地上ヒット時ダウン効果／※1
爵走	—	1.5/2.4	—	—	—	—	—	全体28	—	4～25立ちガード判定
妖斬扇	44	1.0/4.8	3	立/空	R	6	12	13	—	地上から最速で出した場合発生9／1～3無敵／4～5対投げ無敵／浮かし効果、ダウン復帰不能時間28／動作中被CH扱い／着地後硬直11／技後しゃがみ状態
蚊鉤	12	2.0/4.8	4	立/屈/空F	R	21	11	14	+2	地上ヒット時よろけ効果（最大33）／ヒットorガード時相手を引き寄せる
鉄斬扇	36、15	2.0/9.6	4	立/屈/空F	RF	12	3(11)4	16	−17	1～5無敵／6～12対投げ無敵／1段目地上ヒット時ダウン効果、ダウン復帰不能時間45、強制基底90%／2段目ダウン復帰不能時間32、強制基底80%
連ね三途渡し	60×3	—	5	立/屈/空F	R	7+1	6(12)6(13)3	22	−6	1～9対打撃無敵／空中ヒット時ダウン復帰不能時間40／気絶値：初段×0、2段目×0.5、3段目×1／※1
縛・（桜、月、鶴）	10	—	5	立/屈/空F	R	6+9	3	40	−24	1～5無敵、6～41対打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大85）／ダウン復帰不能時間60／強制基底「桜」50%、「月」10%、「鶴」30%／「月」効果中の攻撃は基底75%／「鶴」効果中の攻撃は基底50%／「鶴」のみ気絶値×0
→縛追加攻撃(P)	15	—	4	—	R	15	—	—	+10	硬直差は立ちヒット時のもの／ダウン復帰不能時間80
→縛追加攻撃(K)	10、10	—	4	—	R	12	—	—	+5	硬直差は立ちヒット時のもの／2段目空中ヒット時たたき付け効果、ダウン復帰不能時間40
→縛追加攻撃(S)	20	—	5	—	R	15	—	—	+5	硬直差は立ちヒット時のもの／空中ヒット時たたき付け効果、ダウン復帰不能時間40
→縛追加攻撃(HS)	24	—	5	—	R	8	—	—	—	ダウン効果
→縛追加攻撃(D)	5×7	—	3	—	R	9	—	—	—	ダウン効果
画竜点睛	全体力	—	—	立/屈/空	—	7+10	70	6	−9	一撃必殺準備84／1～13対打撃無敵

※1…ガード時のヒットストップ中にも動作が開始される

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	3	3	4	+3	
立ち	K	12	2.6	2	屈／空F	必R	5	4	7	+1	※1
立ち	近S	34	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	8	12	−6	
立ち	遠S	34	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	5	10	−1	
立ち	HS	24×3	3.8×3	4、4、5	立／屈／空F	必R	13	3(3)3(3)3	15	+1	※2
しゃがみ	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連必R	4	2	4	+4	※1
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈／空F	連必R	5	3	9	−2	※3
しゃがみ	S	26	2.6	3	立／屈／空F	必R	6	5	9	±0	※4
しゃがみ	HS	20×2	3.8	4	立／屈／空F	必R	9	4、4	25	−12	※5
ジャンプ	P	11	1.4	1	立／空	連必R	5	4	16	—	
ジャンプ	K	14	1.4	1	立／空	必R	5	8	11	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	必JR	4	5	9	—	※6
ジャンプ	HS	35	2.6	3	立／空	必R	7	10	16	—	
ジャンプ	D	16、28	2.6	3	立／空	必R	7	3(4)6	16	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	18×2	2.6	3、4	立／屈／空F	必R	9	1(10)3	12	+2	※8
➡+K	16、26	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	4(6)8	20	−14	※9
➡+HS	30×2	3.8	5	立／屈／空	R	5	2(2)4	15+着地後6	−6	※10
足払い	28	2.6	3	屈／空F	必JRF	6	4	16	−6	
ダスト	16	2.6	3	立／空F	R	22	4	12	−2	
デッド	20	2.6	3	立／屈／空	R	13	6	12	−4	※11
通常投げ	85		—	43ドット	RF	—	—	—	—	※12
空中投げ	60		—	110ドット	—	—	—	—	—	※13

※1：基底90%
※2：25～33低姿勢／強制しゃがませ効果
※3：基底80%
※4：地上CH時よろけ効果（最大39）／基底80%
※5：空中ヒット時引き戻し効果、ダウン復帰不能時間25
※6：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間17
※7：着地後硬直4／段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24／2段目CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60
※8：1～9膝上無敵、10～22上半身無敵／地上CH時よろけ効果（1段目最大41、2段目最大45）
※9：強制立たせ効果
※10：5～下半身無敵／5～27まで空中判定／自動でジャンプ属性付加
※11：全体30、1～18無敵、19～27まで投げ無敵、地上ヒット時ダウン効果／基底50%
※12：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／投げ成立時強制基底70%／蹴りヒット時強制基底50%
※13：ダウン復帰不能時間35／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
朝凪の呼吸(K)	—	—	—	—	—	—	—	全体64	—	龍刃を強化／64に攻撃を受けてもタメは完了する／最大三つまでストック可能
朝凪の呼吸(S)	—	—	—	—	—	—	—	全体68	—	逆鱗を強化／68に攻撃を受けてもタメは完了する／最大三つまでストック可能
朝凪の呼吸(HS)	—	—	—	—	—	—	—	全体61	—	剣楼閣を強化／61に攻撃を受けてもタメは完了する／最大三つまでストック可能
龍刃	58	2.5/8.4	5	立／屈／空F	R	17	6	31+着地11	−29	1～4対打撃無敵／7～8低姿勢／9～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44／着地後しゃがみ状態
空中龍刃	59	2.0/7.2	5	立／屈／空	R	9	6	着地後11	着地後11	高度が低いと出せない／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44／着地後しゃがみ状態
龍刃(派生)	25	0.0/12	5	立／屈／空	R	9	6	着地後14	着地後14	高度が低いと出せない／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間44／着地後しゃがみ状態
龍刃(強化版)	70	2.5/8.4	5	立／屈／空F	R	16	16	19+着地13	−29	着地後硬直13／1～4対打撃無敵／7～8低姿勢／9～16対打撃無敵／9～空中判定／9でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間150／着地後しゃがみ状態
空中龍刃(強化版)	69	2.0/7.2	5	立／屈／空	R	11	16	着地後13	着地後13	高度が低いと出せない／1～8対打撃無敵／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間150／着地後しゃがみ状態
龍刃(強化版)(派生)	44	0.0/12	5	立／屈／空	R	11	16	着地後15	着地後15	高度が低いと出せない／1～8対打撃無敵／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間150／着地後しゃがみ状態
逆鱗	40	2.5/4.8	3	立／空	R	19	13	3+着地10	−9	着地後硬直10／4～空中判定／浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／相手しゃがみ時24でヒット（相手ソル）／着地後しゃがみ状態
空中逆鱗	30	1.5/4.8	3	立／空	R	16	13	着地後10	着地後10	浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／着地後しゃがみ状態
逆鱗(派生)	16	0.0/4.8	1	立／空	R	17	13	着地後16	着地後16	1～空中判定／浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／爆蹴～足払いから出した場合、相手しゃがみ時20でヒット（相手ソル）／着地後しゃがみ状態
逆鱗(強化版)	32×3	2.5/4.8	3	立／空	R	18	3、4、6	4+着地10	−6	1～5対打撃無敵／4～空中判定／4でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／相手しゃがみ時25でヒット（相手ソル）／着地後硬直10／着地後しゃがみ状態
空中逆鱗(強化版)	28×3	1.5/4.8	3	立／空	R	15	3、4、6	着地後10	着地後10	高度が低いと出せない／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／着地後しゃがみ状態
逆鱗(強化版)(派生)	24×3	0.0/4.8	3	立／空	R	12	3、4、6	着地後16	着地後16	1～空中判定／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／爆蹴～足払いから出した場合、相手しゃがみ時15にヒット（相手ソル）／着地後しゃがみ状態
剣楼閣	14×5	2.5/2.4	3	立／屈／空F	R	7	4、4、5、10	21+着地6	−36	着地後硬直6／1～6対打撃無敵／3～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／気絶値×0.38／着地後しゃがみ状態
空中剣楼閣	12×5	1.5/2.4	3	立／屈／空	R	5	4、4、5、10	着地後6	着地後6	高度が低いと出せない／3～4対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／剣楼閣（派生）は1～空中判定／気絶値×0.375／着地後しゃがみ状態
剣楼閣(派生)	8×3	0.0/2.4	3	立／屈／空	R	5	4、4、5、10	着地後16	着地後16	高度が低いと出せない／3～4対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／1～空中判定／気絶値×0.375／着地後しゃがみ状態
剣楼閣(強化版)	15×8	2.5/2.4	3	立／屈／空F	R	7	2、2、2、2、2、2、2、2	23+着地6	−34	着地後硬直6／1～13対打撃無敵／3～空中判定／3でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間75／気絶値×0.25／着地後しゃがみ状態
空中剣楼閣(強化版)	16×8	1.5/2.4	3	立／屈／空	R	5	2、2、2、2、2、2、2、2	着地後6	着地後6	高度が低いと出せない／1～11対打撃無敵／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／気絶値×0.25／着地後しゃがみ状態
剣楼閣(強化版)(派生)	14×8	0.0/2.4	3	立／屈／空	R	5	2、2、2、2、2、2、2、2	着地後16	着地後16	高度が低いと出せない／1～11対打撃無敵／1～空中判定／1でタメ消費／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／気絶値×0.25／着地後しゃがみ状態
爆蹴	—	2.0/—	—	—	—	—	—	全体46	全体46	8～23足元以外無敵／24～31低姿勢／動作中被CH扱い
回り込み	—	—	—	—	—	—	—	全体25	全体25	1～14、20～25足元以外無敵／2～14相手をすり抜ける
足払い	30	—/2.6	3	屈／空F	R	9	8	22	−16	9～30低姿勢／地上ヒット時よろけ効果（最大35）／動作中被CH扱い
百歩沁鐘	50	2.0/2.4	5	立／屈／空F	R	17	3	15	+1	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間26／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間52／基底75%／気絶値×1.25
千里沁鐘	50	2.5/7.2	5	立／屈／空F	RF	23	3	12	+4	13～18低姿勢／1～10相手をすり抜ける／すり抜けた場合裏回りバージョンに移行／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間40／気絶値×1.375／基底75%
千里沁鐘(裏回り)	50	2.5/4.8	5	立／屈／空F	R	28～	3	15	+1	発生は距離で変化／方向転換中6の間は低姿勢／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間32／気絶値×1.5／基底75%
祓斧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	コマンド入力から8の間は立ちガード可能技を当て身／コマンド入力後レバーを➡orニュートラル以外に入力した時点で受付終了／受付終了後15の間再入力を受け付けない（成功時除く）／成功後ヒットストップ中に技の入力を受け付けているが、技が発動するのはヒットストップ終了後
鷹嬰脚	16、8×3	1.5/3.6、1.8×3	4、1	立／空	R	10	着地まで	着地後6	+8	高度が低いと出せない／地上から最速で出した場合（発生14）／2段目以降攻撃レベル1／基底80%
跳迅	—	0.5/—	—	—	—	—	—	全体41	—	着地後硬直2／7～空中判定／1～18相手をすり抜ける、被CH扱い／21～ガード、フォルトレス以外の行動可能
空中跳迅	—	0.5/—	—	—	F	—	—	着地後2	—	1～19相手をすり抜ける、被CH扱い／22～ガード、フォルトレス以外の行動可能
戀崩壊	18×13	—	3	立／屈／空	—	20+0	48	6	+6	硬直差は画面端でガードさせた時のもの／1～5対投げ無敵／6～19無敵／20～22対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間27
兆脚鳳凰昇	20、9×10、40、80	—	5、3×10、5×2	立／屈／空F	R	7+0	19	24	−26	1～10対打撃無敵／32～43低姿勢／12段目浮かせ効果／ダウン復帰不能時間:2～11段目40、12段目80、13段目120／気絶値×0
激・砕神掌	50、70	—	5	立／屈／空F	RF	1+2	3、3	36	−20	1～8対打撃無敵／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大35）／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間90／1段目基底150%／2段目強制基底75%
我羨惚	全体力	—	—	立／屈／空	—	11+6	12	22	−15	一撃必殺準備54／12～16対打撃無敵

JOHNNY ジョニー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	必連JR	5	4	6	±0	
	K	16	2.6	2	立／屈／空F	必JR	6	5	9	−2	
	近S	26	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	3	8	+3	
	遠S	34	3.8	4	立／屈／空F	必R	8	3	25	−11	
	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	必R	11	1	34	−16	
しゃがみ	P	10	1.4	1	立／屈／空F	必連JR	5	3	6	+1	※1
	K	12	1.4	1	屈／空F	必R	8	4	4	+2	※2
	S	30	2.6	3	屈／空F	必R	9	6	12	−4	※2
	HS	48	3.8	5	立／屈／空F	R	5	6	29	−16	※3
ジャンプ	P	12	1.4	1	立／空	必連R	7	5	9	—	
	K	20	2.6	2	立／空	必JR	8	6	8	—	
	S	32	2.6	3	立／空	必JR	10	2	23	—	
	HS	40	2.6	3	立／空	必R	13	5	21	—	※4
	D	44	2.6	3	立／空	必R	8	7	14	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	25	2.6	3	立／屈／空F	必JR	11	6	10	−2	※6
➡+K	30	3.8	4	立／屈／空F	RF	16	4	16	−3	※7
➡+HS	64	3.8	5	立／屈／空F	必JR	18	2	32	−15	
足払い	25×2	3.8	4	屈／空F	必R	9	2(3)3	22	−8	※8
ダスト	22	2.6	3	立／空F	R	28	8	6	±0	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	14	10	10	−6	※9
通常投げ	40	—	—	45ドット	—	—	—	—	+14	※10
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※11

※1：基底90%
※2：基底75%
※3：地上CH時よろけ効果（最大53）／1～33被CH扱い
※4：地上CH時よろけ効果（最大39）／空中ヒット時たたき付け効果
※5：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間24／着地後硬直5
※6：1～4上半身無敵／5～16膝上無敵／地上ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／基底80%
※7：7～13上半身無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間35
※8：2段目ダウン効果
※9：1～13無敵／14～23上半身無敵／15～28対投げ無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※10：硬直差は投げ成立時のもの／ヒット時浮かせ効果／強制基底40%
※11：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ミストファイナー・上段(Lv1)	35	1.0／7.2	4	立／屈／空F	R	9+4	4	17	−4	空中ヒット時ダウン復帰不能時間35
ミストファイナー・中段(Lv1)	32	1.0／7.2	4	立／屈／空	R	9+6	3	33	−19	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間25／基底85%
ミストファイナー・下段(Lv1)	29	1.0／7.2	4	屈／空F	RF	9+11	2	29	−14	地上ヒット時ダウン効果／基底85%
ミストファイナー・上段(LV2)	38	1.0／12	5	立／屈／空F	R	6+4	4	22	−7	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間70
ミストファイナー・中段(Lv2)	40	1.0／12	5	立／屈／空	R	6+4	3	23	−7	ダウン効果／基底85%
ミストファイナー・下段(Lv2)	35	1.0／12	5	屈／空F	R	6+5	2	23	−6	ダウン効果／基底85%
ミストファイナー・上段(LV3)	20×9	3.0／2.9	5	立／屈／空F	R	4+4	備考参照	20	−5	持続は{4(3)}×3・{3(4)4(3)}×2・3(4)4／ダウン効果
ミストファイナー・中段(Lv3)	18×9	3.0／2.9	5	立／屈／空	R	4+4	備考参照	25	−8	3、5、6、9段目のみ立ちガード不可能／持続は3(4)4(4)2(4)3(5)2(5)2(4)3(4)3(5)2／ダウン効果
ミストファイナー・下段(Lv3)	17×9	3.0／2.9	5	屈／空F	R	4+5	備考参照	27	−10	7、8段目のみガードは立・屈・空／持続は{2(5)}×5・2(4)3(4)3(5)2／ダウン効果
ミストファイナー・構え	—	1.0／—	—	—	—	—	—	—	—	
→前方移動(構え中)	—	—	—	—	—	—	—	全体13	—	
→ジャックハウンド(前方移動中)	38	2.0／2.4	4	立／屈／空F	R	3	2	35	−20	前方移動から最速で出した場合は発生5(2+3)、3～5対打撃無敵、相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大53）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間47／基底60%／動作中被CH扱い
→後方移動(構え中)	—	—	—	—	—	—	—	全体13	—	
→構えキャンセル(構え中)	—	—	—	—	—	—	—	全体4	—	「ミストファイナー・構え」から最速で出した場合の硬直はLv1時合計12(8+4)、Lv2合計9(5+4)、Lv3合計7(3+4)
→ジャックハウンド(構え中)	38	2.0／2.4	4	立／屈／空F	R	6	2	35	−20	「ミストファイナー・構え」から最速で出した場合の発生はLv1時15(9+6)、Lv2時12(6+6)、Lv3時10(4+6)／6～8対打撃無敵、相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大45）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間41／動作中被CH扱い／基底60%
グリター イズ ゴールド	10	0.8／1.2	3	立／屈／空	—	5	—	全体20	+4	ヒットするたびに「ミストファイナー」のレベルが1上がる
燕穿牙	6、62	2.0／3.6	3	立／空	R	9	2(2)3	着地後16	−27	硬直差は地上から最速で出した時（2段目発生17）のもの／1段目空中ヒット時ダウン復帰不能時間60／2段目横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間30／基底90%／着地後しゃがみ状態
バッカスサイ	—	1.0／—	—	—	—	9	100	全体42	—	「ミストファイナー」ガード不能効果358／密着の相手に28でヒット（相手ソル）
ディバインブレイド(移動部分)	—	—	—	—	F	—	—	全体36	—	8～空中判定／着地後硬直5／着地まで被CH扱い
ディバインブレイド	50	2.0／1.2	5	立／屈／空	F	8+7	10	着地後14	—	地上ヒット時ダウン効果、ダウン復帰不能時間28
空中ディバインブレイド	50	3.0／1.2	5	立／屈／空	F	13	10	着地後13	−9	硬直差は最低空で出した時（発生17）のもの／地上ヒット時ダウン効果、ダウン復帰不能時間28
ジャックハウンド	38	2.0／2.4	4	立／屈／空F	R	13	2	35	−20	13～15対打撃無敵、相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大43）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間39／基底60%／動作中被CH扱い
「それが俺の名だ」	20、65×2	—	5	立／屈／空F	R	4+4	3	22	−6	1～8無敵／9対投げ無敵&膝上無敵／10～17膝上無敵／ダウン効果／1段目のみロマキャン可能／ロマキャン時強制立たせ効果、硬直差+25
ジョーカートリック	全体力	—	—	立／屈／空F	—	7+10	—	—	+4	一撃必殺準備54／全体177／画面から消えるか、相手に当たった時点で終了モーション全体9に移行

AXL LOW アクセル=ロウ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	28	5.3	2	立／屈／空F	必R	9	8	16	−12	※1
	K	16	2.6	2	立／屈／空F	必R	6	3	8	+1	
	近S	28	3.8	4	立／屈／空F	必JR	8	6	10	+1	
	遠S	33	2.6	3	立／屈／空F	必R	9	3	22	−11	※2
	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	必R	16	4	17	−2	
しゃがみ	P	28	5.3	2	屈／空F	必R	12	6	18	−12	※3
	K	9	1.4	1	屈／空F	必R	7	5	6	−1	※4
	S	34	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	8	18	−12	
	HS	40	3.8	5	屈／空F	RF	11	8	22	−11	※5
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	必R	7	4	9	—	
	K	18	2.6	3	立／空	必JR	8	8	12	—	※6
	S	28	2.6	3	立／空	必R	10	7	18	—	※7
	HS	38	2.6	3	立／空	必R	10	12	9	—	
	D	44	2.6	3	立／空	必R	10	6	18	—	※8

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	32	2.6	3	立／屈／空F	必JR	9	2	17	−5	※9
⬊+P	24	2.6	3	屈／空F	必R	11	4	8	+2	※10
➡+K	36	3.8	4	立／屈／空F	必JR	13	7	23	−13	※11
➡+HS	46	3.8	5	立／空	R	23	9	0+着地9	+1	※12
ジャンプ中に➡+P	16	2.6	2	立／空	必R	7	12	14	—	※13
足払い	30	2.6	3	屈／空F	必R	9	10	12	−8	
ダスト	20	3.8	4	立／空F	R	26	6	15	−4	※14
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	17	4	8	+2	※15
通常投げ	50	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※16
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※16

※1：空中ヒット時ダウン復帰不能時間24／先端部分14でヒット
※2：地上CH時よろけ効果（最大39）
※3：先端部分16でヒット
※4：3～15低姿勢／基底70%
※5：地上ヒット時よろけ効果（最大45）／先端部分17でヒット
※6：空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
※7：先端部分14でヒット
※8：地上ヒット時ダウン効果／着地後硬直5
※9：1～10、16～27上半身無敵／地上CH時ダウン効果
※10：地上CH時ダウン効果
※11：空中CH時横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間64／先端部分17でヒット
※12：11～31空中判定／しゃがみ時23でヒット（相手ソル）
※13：先端部分13でヒット
※14：17～25足元無敵
※15：1～20無敵／21～24対投げ無敵／25～28上半身無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※16：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
弁天刈り(S)	46	1.5／4.8	4	立／屈／空F	R	5	4	31	−18	1～4足元以外無敵／1～6対投げ無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／基底90%
弁天刈り(HS)	36、24	1.8／4.8	5	立／屈／空F	R	9	4(4)1(2)1	33	−18	相手しゃがみガード時硬直差−26／1～10対投げ無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30
追加アクセルボンバー	30	2.0／2.4	5	立／屈／空F	R	13	4	45+着地10	—	4～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／落下中被CH扱い
鎌閃撃	20×3	2.5／1.2	5	立／屈／空F	F	12	1×12	39	−15	全体62／30でタメ完成／硬直差は密着で出した時のもの／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36
曲鎖撃	35	1.5／1.2	5	立／屈／空F	—	1	12	35	−13	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36
旋鎖撃	26×5	—／2.4	3	屈／空F	R	7	{2(5)}×4、2	17	−5	ダウン効果
羅鐘旋	1、80	3.0／1.2	—	ガード不能	—	27	16	50	—	30でタメ完成／気絶値×0
天放石 上段	80	—／1.2	—	—	F	—	—	全体29	—	飛び道具以外の立ちガード可能技を当て身できる／当て身可能時間は4～19／強制基底50%
天放石 下段	80	—／1.2	—	—	F	—	—	全体29	—	飛び道具以外の下段技を当て身できる／当て身可能時間は4～19／強制基底50%
蜂巣箱	60	—／3.8	5	—	R	—	—	全体23	—	立ちガード可能技を当て身できる／当て身可能時間は2～17／当て身成功後の反撃技は発生16、持続3、硬直27、ガードは空F、1～15対打撃無敵、壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間120
雷影鎖撃(S)	45	2.0／4.8	5	立／空	RF	28	4	13+着地6	−4	4～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間26
雷影鎖撃(HS)	20×3	1.0／1.2	3	立／空	RF	備考参照	—	43	—	7～空中判定／硬直中1～15対打撃無敵、16～23低姿勢／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間50／発生は立ち状態の相手に50（相手はソル）／ボタンを押したままでタメ可能／最大タメ時発生112
アクセルボンバー	60	2.0／4.8	5	立／屈／空	R	9	4	着地後11	—	高度が低いと出せない／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／落下中被CH扱い
虚空撃	40	2.0／1.2	5	立／屈／空F	F	9	19	着地10	—	高度が低いと出せない／追加時攻撃力37／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40
百重鎌焼	50×2、30×5	—	5	立／屈／空F	R	14+1	4、4(19)13	41	−14	1～16無敵／17～18対投げ無敵／ダウン効果／動作終了まで被CH扱い
白波の焔	30×2、50	—	3×2、4	立／屈／空F	R	7+8	9、9(13)4	37	−49	1～14対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1～2段目60、3段目120／3段目のみガードは空
鎌閃奥義・亂髪	全体力	—	—	立／屈	—	13+15	37	3	−6	一撃必殺準備90／13～18対打撃無敵

ANJI MITO 御津 闇慈

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2.6	2	立／屈／空F	必JR	4	3	6	+3	※1
立ち	K	14	1.4	1	立／屈／空F	必JR	5	5	6	−1	
立ち	近S	26	3.8	4	立／屈／空F	必JR	7	4	10	+3	
立ち	遠S	30	2.6	3	立／屈／空F	必JR	13	4	17	−7	※2
立ち	HS	38	3.8	5	立／屈／空F	必R	15	4	21	−6	※3
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5	4	6	±0	※4
しゃがみ	K	12	2.6	3	屈／空F	必R	8	2	6	+6	※5
しゃがみ	S	28	2.6	3	屈／空F	必R	8	6	14	−6	※6
しゃがみ	HS	38	3.8	4	立／屈／空F	必R	20	5	15	−3	※7
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連必R	8	3	3	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立／空	必R	6	6	10	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	必JR	7	9	18	—	
ジャンプ	HS	32	2.6	3	立／空	必R	13	6	15	—	※8
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	必R	10	6	14	—	※9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	24	3.8	5	立／屈／空F	必R	18	4	16	−1	※10
⬊+P	28	2.6	3	立／空F	R	20	3	11	±0	※11
➡+K	28	2.6	3	立／屈／空F	RF	11	6	13	−5	※12
➡+HS	14×4、34	2.6	3	立／屈／空F	必JRF	13	3×4(3)6	18	−12	※13
足払い	28	3.8	4	屈／空F	必R	7	3	25	−11	※14
ダスト	15	3.8	3	立／空F	R	25	6	26	−18	※15
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	12	6	12	−4	※16
通常投げ	56	—	—	43ドット	—	—	—	—	—	※17
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※18

※1：空中ヒット時ダウン復帰不能時間14
※2：7～10上段ガードポイントあり
※3：4～11上段ガードポイントあり
※4：基底80%
※5：基底70%
※6：11～13低姿勢
※7：1～15下段ガードポイントあり
※8：空中ヒット時たたき付け効果／
※9：1～11、22～上半身無敵／横吹っ飛び効果／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間80／着地硬直3
※10：1～21膝上無敵（無敵終了前4の間は背中部分にやられ判定あり）／CH時よろけ効果（最大49）
※11：CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間80
※12：CH時ダウン効果／1～7上段ガードポイントあり
※13：空中ヒット時ダウン復帰不能時間26／1～11上段ガードポイントあり／1段目と2段目のみキャンセルとジャンプキャンセル可
※14：5～23低姿勢
※15：19～24上段ガードポイントあり
※16：1～動作終了まで無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※17：ダウン効果／強制基底50%
※18：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
疾	18、16×2	2.5／1.2	1	立／屈／空	—	21	—	全体46	−5	落下部分の攻撃判定は1段目ヒットorガード後20で発生／攻撃を受けると次のフレームに攻撃判定消失
風神(S)	30	2.5／3.6	3	立／屈／空F	R	15	3	27	−16	空中ヒット時横吹っ飛び&ダウン効果
風神(HS)	46	2.9／4	3	立／屈／空F	R	23	3	27	−16	1～12対打撃無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間31
針・壱式	10×6	1.6／1.2	3	立／空	F	36	—	着地後7		全体50／4～空中判定／自動でジャンプ属性付加
一足飛び	—	1.7／—	—	—	—	—	—	着地後6	—	全体28／5～22空中判定&下半身無敵&相手をすり抜ける／着地まで被CH扱い
凪刃	30	1.5／2.4	3	屈／空F	R	10	6	27	−19	地上ヒット時ダウン効果
臨	40	—／7.2	5	立／屈／空F	R	27	8	8	+5	1～31対投げ無敵／8～26ガードポイントあり／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間30／相手がしゃがみ状態の場合発生31、硬直差+7（相手はソル）
紅	30、10×6、40	—／7.2	3.1×6.5、5	立／屈／空F	R	4	2、4×6、12	11+着地8	−41	1～6対打撃無敵／1段目引き戻し効果／1～7段目浮かせ効果／8段目横吹っ飛ばし効果、ダウン復帰不能時間1段目120、2～8段目60／落下中被CH扱い
陰	0、90	—	—	—	F	11	18	20+着地6	—	ダウン効果／9～空中判定
戒(P)	32	2.0／2.6	3	立／空	R	28	3	9	+2	4～空中判定／ダウン効果／着地まで被CH扱い
戒(K)	50	2.5／1.8	4	立／空	RF	32	10	8	+1	9～空中判定／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間40／※1
針・弐式	42	2.5／2.4	3	立／空	R	12	8	着地後6	−37	硬直差は地上から最速(15)で出したときのもの／地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間120／1～49被CH扱い
一誠奥義「彩」	9×11、50	—	3	立／屈／空	F	10+3	56	63	−40	4～6胸上無敵／7～9上半身無敵／10のみ対打撃無敵／11段目ダウン効果／気絶値×0／動作中被CH扱い
天神脚	30、15×13	—	5	立／空	R	18+0	7	20	−11	40でタメ完成／着地後硬直20／4～18対打撃無敵／ダウン効果／※1
花鳥風月	40×4	—	5	立／屈／空F	R	7+0	5(16)5(12)5(20)5	75	−61	1～21対投げ無敵／1～3段目よろけ効果（最大65）／4段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間80／動作中被CH扱い／ガードポイント成功時ガードポイントがある技がヒットorガードしたときにキャンセルして出せる
絶	全体力	—	—	立／屈／空	—	17+4	—	—	−158	一撃必殺準備55／硬直差は攻撃判定出現後5F目をガードさせた時のもの

※1…硬直差はソルに立ちガードさせて計測

VENOM ヴェノム

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	6	3	9	−2	※1
立ち	K	12	1.4	1	立／屈／空F	必JR	7	3	15	−8	※2
立ち	近S	16×3	3.8	5	立／屈／空F	必JR	5	2、2、7	20	−8	※3
立ち	遠S	24	2.6	3	立／屈／空F	必R	9	2	18	−6	
立ち	HS	42	3.8	5	立／屈／空F	必R	10	7	18	−6	※4
しゃがみ	P	7	1.4	1	立／屈／空F	連必R	7	4	10	−4	※5
しゃがみ	K	8	1.4	1	屈／空F	必R	5	3	9	−2	※6
しゃがみ	S	22	2.6	3	立／屈／空F	必R	6	1	20	−7	
しゃがみ	HS	20×2	3.8	4	立／屈／空F	必R	7	6、3	21	−7	
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連必R	7	6	9	—	
ジャンプ	K	12	2.6	3	立／空	必R	9	12	12	—	
ジャンプ	S	24	2.6	3	立／空	必JRF	7	5	21	—	
ジャンプ	HS	36	2.6	3	立／空	必R	11	8	18	—	※7
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	必R	10	8	12	—	※8

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	28	2.6	3	立／屈／空F	必R	7	6	17	−9	※9
➡+HS	52	3.8	5	立／屈／空F	必R	15	8	21	−10	※10
足払い	20×2	2.6	3	屈／空F	必R	7	1(15)8	17	−11	※11
ダスト	20	2.6	3	立／空F	R	23	3(2)3	18	−12	※12
デッド	24	2.6	3	立／屈／空F	R	11	3	19	−8	※13
通常投げ	11×7	—	—	43ドット	—	—	—	—	—	※14
空中投げ	11×7	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※14

※1：基底85%
※2：基底90%
※3：3段目浮かせ効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
※4：CH時よろけ効果（最大47）
※5：基底80%
※6：基底70%
※7：ヒット時ダウン復帰不能時間16
※8：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間22／着地後硬直5
※9：4～9上半身無敵
※10：地上ヒット時たたき付けダウン効果
※11：8～34低姿勢／2段目ダウン復帰不能時間30／硬直中被CH扱い
※12：硬直中被CH扱い
※13：1～13無敵／14～29対投げ無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間45／基底50%
※14：動けるようになってから11以内に追い打ちすると壁バウンド効果／壁バウンド時のダウン復帰不能時間はバウンド後40／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
スティンガーエイム(S)	30	1.5／1.2	3	立／屈／空	F	13	—	全体37	+2	45でタメ完成／7でボール出現／動作中被CH扱い
スティンガーエイム(Sタメ)	22×2～6	1.5／1.2	5	立／屈／空	F	備考参照	—	ボタンを離してから30	備考参照	発生は2段階(17～29)+6、3段階(31～67)+6、4段階(68～136)+6／硬直差は2段階+10、3段階+19、4段階+41／※1
スティンガーエイム(HS)	42	1.5／1.2	3	立／屈／空	F	9	—	全体48	−13	45でタメ完成／4でボール出現／動作中被CH扱い
スティンガーエイム(HSタメ)	25×2～6	1.5／1.2	5	立／屈／空	F	備考参照	—	ボタンを離してから44	備考参照	発生は2段階(14～26)+5、3段階(27～64)+5、4段階(65～133)／硬直差は2段階−1、3段階+8、4段階+30／※1
カーカスライド(S)	36	1.5／—	3	立／屈／空	—	16	—	全体32	+10	40でタメ完成／7でボール出現／動作中被CH扱い
カーカスライド(HS)	50	1.5／—	3	立／屈／空	—	13	—	全体48	−9	40でタメ完成／7でボール出現／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失／動作中被CH扱い
ボール生成	—	0.5／—	—	—	—	—	—	—	—	全体26（空中版は35）／11でボール出現（空中版は9で出現）／地上版のみ22以降ボール生成でキャンセル可／動作中被CH扱い／空中版の硬直中に着地した場合はその時点で動作終了
弾かれたボール	備考参照	—	3	立／屈／空	—	—	—	—	—	弾いた技によって攻撃力が変わる／※2、※3
デュービスカーブ	25	1.5／6.0	4	立／屈／空F	RF	19	1	20	−4	1～15足元無敵／／22でボール出現／ヒット時生成されるボールは、攻撃レベル3、ヒットストップ6、攻撃力は弾かれたボールの半分×3地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時ダウン復帰不能時間34
ダブルヘッドモービット(S)	17×4	1.3／2.2	3	立／屈／空F	R	9	4×4	16	−6	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間16
ダブルヘッドモービット(HS)	21×4	2.0／2.6	3	立／屈／空F	R	15～	4×6	18	−16	発生は距離によって異なる／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24
マッドストラグル(S)	12×4	1.5／2.4	3	立／空	R	18	着地まで	着地後6	+7	硬直差は地上から最速で出した時（発生22）のもの／動作中被CH扱い
マッドストラグル(HS)	15×4、15×3	1.5／24×3、26×3	3	立／空	R	16	着地まで	着地後35	−8	前半部分は発生以外マッドストラグル(S)と同性能／1～7対打撃無敵、8～9足元無敵&上半身無敵／蹴り上げ部分は着地後発生6、ガードは立・屈・空F／蹴り上げ部分をしゃがみガードされた場合は硬直差−14／蹴り上げ部分ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間80
瞬間移動	—	—	—	—	—	—	—	全体21	—	7～11対打撃無敵／12～14無敵
レッドヘイル	26×8	—	3	立／屈／空	—	10+0	—	着地後9	—	弾は8おきに射出／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失
ダークエンジェル	12×28	—	5	立／屈／空	—	7+18	—	全体35	—	7～15対打撃無敵／8で気弾生成／空中ヒット時ダウン復帰不能時間60／気絶値×0
デイムボゥガー	全体力	—	—	立／屈／空	—	15+11	6	33	−20	一撃必殺準備44／1～19対打撃無敵

※1：タメ時間によってヒット数が2、3、6に変化／ボタンを離してから6で攻撃判定が発生する／気絶値×0／動作中被CH扱い
※2：攻撃力は立ちPorしゃがみP [26]、ジャンプP [28]、しゃがみK [30]、立ちKor近距離立ちSorジャンプK [32]、しゃがみS [34]、➡＋P [36]、ジャンプSorマッドストラグルorダブルヘッドモービット(S) [37]、遠距離立ちSor足払い [38]、マッドストラグル(HS)蹴り上げ部分orダブルヘッドモービット(HS) [40]、立ちHS [42]、しゃがみHS [44]、ジャンプHS [46]、➡＋HSorジャンプDorダスト [50]
※3：ボールで弾かれたボールは、弾いたボールとほぼ同じ攻撃力になる／例外として、スティンガーエイム（タメバージョン）で弾いた場合、タメ無しのもので弾いたときと同じ攻撃力になる／また、レッドヘイルでの弾きは攻撃力39

TESTAMENT

テスタメント

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	6	3	7	±0	
立ち	K	18	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	4	12	−2	
立ち	近S	24	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5	3	18	−7	
立ち	遠S	28	2.6	3	立／屈／空F	必R	11	6	13	−5	
立ち	HS	36	3.8	5	立／屈／空F	必R	10	4	18	−3	※1
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5	4	12	−6	※2
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈／空F	必R	6	4	11	−5	※3
しゃがみ	S	26	2.6	3	立／屈／空F	必R	10	6	16	−8	
しゃがみ	HS	38	3.8	5	立／屈／空F	必R	16	3	20	−4	※4
ジャンプ	P	10	1.4	1	立／空	連必R	5	6	12	—	
ジャンプ	K	18	2.6	3	立／空	必R	6	5	12	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	必R	8	3	16	—	
ジャンプ	HS	34	2.6	3	立／空	必R	13	5	15	—	
ジャンプ	D	44	2.6	3	立／空	必R	10	6	20	—	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	24	2.6	3	立／空F	必R	17	3	26	−15	※6
➡+K	28	2.6	3	立／屈／空F	必R	8	6	23	−15	
➡+HS	55	3.8	5	立／屈／空F	RF	13	6	28	−15	※7
足払い	38	3.8	4	屈／空F	必R	14	3	30	−16	
ダスト	15	3.8	3	立／空F	—	29	6	18	+3	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	13	3	18	−7	※8
通常投げ	60	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※9
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※9

※1：地上CH時よろけ効果（最大47）
※2：基底90%
※3：基底70%
※4：6～12対打撃無敵
※5：着地後硬直5／地上ヒット時ダウン効果
※6：基底85%
※7：地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時ダウン復帰不能時間32
※8：全体33／1～18無敵／19～30投げ無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※9：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ファントムソウル(P)	5	1.0／4.8	2	立／屈／空	—	37	100	全体58	—	ヒット後12で相手をマーキング（継続時間720）／攻撃を受けると攻撃判定&マーキング消失
ファントムソウル(K)	5	1.0／4.8	2	空	—	31	150	全体47	—	ヒット後12で相手をマーキング（継続時間1440）／攻撃を受けると攻撃判定&マーキング消失
カラス突進攻撃(上段)	20	—	3	立／屈／空	—	35	—	—	—	発生は1発目のもの／攻撃を受けても攻撃判定が出現
カラス突進攻撃(中段)	20	—	3	立／屈／空	—	35	—	—	—	発生は1発目のもの／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／攻撃を受けても攻撃判定が出現
カラス羽攻撃	5×3	—／1.2	1	立／屈／空	—	25	—	—	—	発生は初段時のもの／攻撃を受けても攻撃判定が出現
カラス変身攻撃	30	—／1.2	5	立／空	—	備考参照	8	—	—	1からカラスの移動開始／カラスと相手の縦軸がそろってから29で攻撃発生／ダウン効果／基底75%／攻撃を受けても攻撃判定が出現
グレイヴディガー	40	2.5／8.4	4	立／屈／空F	R	17	6	16+着地後9	−14	6～空中判定／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間45／落下中被CH扱い
グレイヴディガー(空中)	36	2.5／7.2	4	立／屈／空	R	12	6	着地後9	—	壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間45／落下中被CH扱い
エグゼビースト	36	2.0／1.2	3	立／屈／空	F	20	19	10	−2	全体48／地上CH時よろけ効果（最大52）／攻撃を受けても攻撃判定が出現
ウォレント	10	1.5／9.6	3	立／屈／空F	RF	24	15	19	−20	全体42／ガード可能技を当て身できる／当て身可能時間は4～19／当て身成功後1～32対打撃無敵／ダウン効果／当て身成功後、相手は一定時間行動不能になる／行動不能時間は取った技の攻撃レベルによって代わり、LV1or2の場合12、3の場合13、4の場合14、5の場合15／※2
HITOMI	30	2.0／4.8	3	立／屈／空F	—	備考参照	—	全体28	—	1～2対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間41／相手と縦軸がそろってから17で攻撃発生持続4／26で設置／基底90%／動作中被CH扱い／攻撃を受けると消えるが、発生途中のものは消えない／※1
HITOMI(強化版)	10	2.0／4.8	3	立／屈／空F	—	備考参照	—	全体24	—	1～2対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／相手と縦軸がそろってから13で攻撃発生、持続3／1でタメ消費／21で設置／基底90%／動作中被CH扱い／攻撃を受けても消えない／※1／※2
ゼイネスト	10	0.5／4.8	1	立／屈／空	—	13	600	全体31	+2	ヒット後46捕縛／捕縛中相手は空中判定、後半6は浮き上がる／相手が「ゼイネスト」に攻撃を当てた場合、その攻撃判定が1無くなる／※1
ゼイネスト(空中)	10	0.5／4.8	1	立／屈／空	—	10	600	全体28	—	ヒット後46捕縛／捕縛中相手は空中判定、後半6は浮き上がる／相手が「ゼイネスト」に攻撃を当てた場合、その攻撃判定が1無くなる／※1
ゼイネスト(強化版)	10	0.5／4.8	4	立／屈／空	—	13	420	全体31	+12	ヒット後最大248捕縛（相手はレバガチャで軽減可能）／捕縛中攻撃を当てても捕縛は解除されない／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1無くなる
ゼイネスト(空中)(強化版)	10	0.5／4.8	4	立／屈／空	—	10	420	全体28	—	ヒット後最大248捕縛（相手はレバガチャで軽減可能）／捕縛中攻撃を当てても捕縛は解除されない／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1無くなる
ナイトメアサーキュラー	60	—	5	立／屈／空	—	8+5	16	9	+9	全体37／1～7無敵／8対打撃無敵／地上ヒット時ダウン効果／※2
マスターオブパペット	30×2	—	1、5	立／屈／空F	RF	7+4	6(12)2	41	−24	7～12対打撃無敵／1段目よろけ効果（最大85）／2段目ダウン効果／強制基底90%／ヒット時はわら人形を合計三つ（1段目二つ、2段目一つ）ストックできる／最大ストック数4
セヴンスサイン	全体力	—	—	立／屈／空F	—	28+4	3	60	−44	一撃必殺準備60

※1：最大2個まで設置可能で、3個目を設置すると同時に最初に設置したものが消失
※2：毒効果／毒のダメージは（残体力に比例）4～10

DIZZY

ディズィー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	12	−4	
立ち	K	16	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	4	14	−4	
立ち	近S	24	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5	2	11	+1	※1
立ち	遠S	20×5	2.6	3	立／屈／空F	必JR	8	2、2、2、2、6	12	−4	※2
立ち	HS	40	3.8	4	立／屈／空F	必R	13	6	15	−4	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	6	3	9	−2	※3
しゃがみ	K	18	2.6	2	屈／空F	必R	6	4	9	−1	※3
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	3	22	−11	
しゃがみ	HS	44	3.8	5	立／屈／空F	必RF	8	4	38	−23	※4
ジャンプ	P	12	1.4	1	立／空	連必R	6	2	10	—	※5
ジャンプ	K	16	2.6	2	立／空	必R	4	12	12	—	
ジャンプ	S	28	2.6	3	立／空	必JR	9	4	16	—	
ジャンプ	HS	42	3.8	5	立／空	必R	10	4	28	—	
ジャンプ	D	30、40	3.8	4	立／空	必R	10	9、3	15	—	※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	26	2.6	3	立／屈／空F	必R	11	4	19	−9	※7
➡+HS	38×2	3.8	5	立／屈／空F	必JRF	18	9、3	29	−13	※8
足払い	46	3.8	5	屈／空F	RF	12	3	31	−15	※9
ダスト	20	2.6	4	立／空	R	27	14	15	−12	※10
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	2	23	−11	※11
通常投げ	50	—	—	49ドット	—	—	—	—	—	※12
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※13

※1：気絶値×2
※2：4段目地上ヒット時よろけ効果（最大35）
※3：基底70%
※4：地上ヒット時ダウン効果／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間90／気絶値×1.5
※5：基底90%
※6：着地後硬直5／浮かせ効果、1段目地上ヒット時ダウン復帰不能時間22、2段目ヒット時ダウン復帰不能時間26
※7：1～14上半身無敵／CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40
※8：2段目地上ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／地上CH時よろけ効果（1段目最大47、2段目最大47）
※9：9～26低姿勢／27～37足元以外無敵
※10：気絶値×1.5
※11：全体35／1～12無敵／21～35上半身無敵／13～32対投げ無敵／壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※12：ダウン効果／強制基底50%
※13：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
はじめはただの明かりだったんです(↓↘→)	20×3	2.0／1.2	1	立／屈／空	F	32	49	全体54	+8	28以降に攻撃を受けても技は発動
はじめはただの明かりだったんです(→↓↘)	20×3	2.0／1.2	1	立／屈／空	F	32	62	全体51	+11	28以降に攻撃を受けても技は発動
魚を捕る時に使ってたんです	55	2.5／1.2	3	立／屈／空	F	14	8	42	−23	全体63／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間40／CH時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間160／気絶値×0.25／強制基底85%
木の実をとる時に使ってたんです	25、55	2.5／1.2	3、2	立／屈／空	—	22	18	全体37	—	ボタン押したままでタメ可能（最大118）／ボタンを放してから18後発生／1段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／2段目最速発生55／攻撃を受けると同時に攻撃判定消失
よく話し相手になってくれます(P)	25×3	1.0／1.2	1	立／屈／空	—	47～	3(X)3(X)3	全体36	—	発生と持続（X）は距離によって変化／3段目終了後20にやられ判定消滅／※1
よく話し相手になってくれます(K)	25×2	1.0／1.2	1	立／屈／空	—	50～	3(X)3	全体36	—	発生と持続（X）は距離によって変化／2段目終了後29にやられ判定消滅／※1
よく話し相手になってくれます(S)	45	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	73	40	全体41	—	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／攻撃判定9にやられ判定／※1
よく話し相手になってくれます(HS)	45	1.0／1.2	3	立／屈／空	—	73	35	全体36	—	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／攻撃判定9にやられ判定／※1
独りにしてください(P)	45	2.0／—	—	—	—	—	159	全体22	—	9で泡出現／動作中被CH扱い／泡割り後33の間「独りにしてください」は出せない
独りにしてください(K)	45	2.0／—	—	—	—	—	159	全体22	—	9で泡出現／動作中被CH扱い／泡割り後33の間「独りにしてください」は出せない
独りにしてください(S)	45	2.0／—	—	—	—	—	159	全体22	—	9で泡出現／動作中被CH扱い／泡割り後33の間「独りにしてください」は出せない
独りにしてください(泡割り)	45	—／1.2	4	立／屈／空	—	13	4	—	—	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間36
インペリアルレイ	40×n	—	3	立／屈／空	F	7+0	6(4)×n	全体32	—	5～7対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間90／気絶値×0.5
ネクロ怒った場合	34×8	—	—	ガード不能	—	9+4	20	14	—	1～9無敵／10～14対打撃無敵／ダウン効果
ガンマレイ	13×5、12×32	—	5	立／屈／空	—	16+7	6(24)6(51)43	—	−31	ダウン効果／気絶値×0／基底200%／動作終了時空中判定後ダウン状態

※1：動作中被CH扱い／縦方向の移動はディズィー本体をホーミング／34で実体化／やられ判定消失後84の間「よく話し相手になってくれます」は出せない／攻撃で消された場合はそこからやられ判定消失扱い

SLAYER スレイヤー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	16	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	5	6	6	−2	
立ち	K	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	7	3	8	+3	
立ち	近S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5	4	14	−4	
立ち	遠S	32	2.6	3	立／屈／空F	必JR	13	2	9	+3	
立ち	HS	50	3.8	5	立／屈／空F	必JR	13	5	18	−4	※1
しゃがみ	P	14	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	
しゃがみ	K	16	2.6	3	屈／空F	必R	6	2	12	±0	※2
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	10	9	12	−7	※3
しゃがみ	HS	52	3.8	5	屈／空F	R	13	2	22	−5	※4
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	連必R	5	3	9	—	
ジャンプ	K	24	2.6	3	立／空	必JR	6	9	16	—	
ジャンプ	S	20×3	2.6	3	立／空	必JR	4	{2(2)2(4)}×3、2(2)2	34	—	※5
ジャンプ	HS	36	2.6	3	立／空	必R	13	5	18	—	※6
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	必JR	7	5	19	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
⇒+P	45	3.8	5	立／屈／空F	RF	18	6	14	−1	※8
⇒+K	22	2.6	3	立／空	R	20	5	1+着地後3	+5	※9
⇒+HS	50	3.8	5	立／屈／空F	必RF	17	6	15	−2	※10
足払い	30	2.6	5	屈／空F	R	9	14	11	−9	※11
ダスト	22	2.6	3	立／空F	R	22	3	20	−9	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	18	6	17	−9	※12
通常投げ	68	—	—	49ドット	—	—	—	—	—	※13
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※14

※1：地上ヒット時よろけ効果（最大35）
※2：3～4、12～15足元無敵／基底90%
※3：6～11上半身無敵
※4：5～14足元無敵／地上CH時ダウン・引き戻し効果／気絶値×0.25／基底80%
※5：攻撃判定は（後ろ→前）×4の順に発生（前の攻撃判定最速8）
※6：CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間62／基底80%
※7：空中ヒット時たたき付け効果、ダウン復帰不能時間10／CH時よろけ効果（最大39）／着地後硬直5
※8：1～3上半身無敵、4～23膝上無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間26
※9：8～14下半身無敵／8～23空中判定
※10：地上CH時よろけ効果（最大47）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間：ヒット時25、CH時80
※11：ガード時相手硬直15
※12：全体40／1～23無敵／24～36対投げ無敵／横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間30／基底50%
※13：ダウン効果／強制基底50%
※14：たたき付け効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
フェイント	—	—	—	—	—	—	—	全体26	—	着地後硬直3／8から空中判定／ボタン5以上押したままで発動
D(ダンディー)ステップ(P)	—	2.5／—	—	—	F	—	—	全体30	—	1～3対打撃無敵
D(ダンディー)ステップ(K)	—	2.5／—	—	—	F	—	—	全体38	—	1～6対打撃無敵
パイルバンカー	80	3.0／7.2	5	立／屈／空F	R	(15or19)+3	3	33	−17	横吹っ飛び効果／CH時壁バウンド効果／気絶値×0
クロスワイズヒール	23、27	3.0／4.8	3	立／屈／空F	R	(15or19)+6	4(9)7	16+着地5	−14	3～18足元以外無敵／19～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間1段目32、2段目42／着地まで被CH扱い／2段目強制基底70%
アンダープレッシャー	36	2.5／7.2	3	立／屈／空F	R	(15or19)+5	2	15	−3	地上CH時よろけ効果（最大39）
イッツ レイト	52	2.5／7.2	5	立／空F	R	(15or19)+7+14	6	12	+1	1～13対投げ無敵／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間78／空中ヒット時たたき付け効果
マッパハンチ(P)	40	2.0／4.8	5	立／屈／空F	R	11	3	18	−2	
マッパハンチ(K)	40	2.0／4.8	5	立／屈／空F	R	14	6	17	−4	
マッパフェイント	—	2.0／—	—	—	—	—	—	備考参照	—	P版全体20、K版全体23／動作中被CH扱い
血を吸う宇宙	30	—	—	92ドット	—	8	2	—	—	よろけ効果（最大29）／空振り時全体37／強制基底60%／与えたダメージの50%体力回復
アンダートウ	60	2.0／7.2	5	立／屈／空F	R	31	3	13	+3	地上ヒット時ダウン効果／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間:地上ヒット時66、空中ヒット時46／基底70%／5～31相手の攻撃を1度だけ半分のダメージで耐えられる
フットルース ジャーニー	36×3	2.0／3.6	4	立／屈／空	R	5	2(2)×6	着地後11	—	攻撃判定は（前→後ろ）×3の順に発生／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24
デッド オン タイム	140	—	5	立／屈／空	RF	7+0	7	31+着地21	−41	7～9対打撃無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間36／気絶値×0／着地まで被CH扱い
永遠の翼	88	—	5	立／屈／空F	R	5+2	18	36+着地7	−42	1～24対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間120／着地まで被CH扱い
直下型ダンディー	100	—	5	立／屈／空F	R	7+2	着地まで	着地後20	—	1～12対打撃無敵／頭部地上ヒット時よろけ効果（最大41）／空中ヒット時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間100／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間200／噴射部分は飛び道具扱い（ロマキャン不可能、攻撃力160、持続6、ガードは立･屈･空、ダウン復帰不能時間34）
オール デッド	全体力	—	—	立／屈／空	—	10+10	10	25	−16	一撃必殺準備80／10～17対打撃無敵

I-NO イノ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	4	4	6	±0	
立ち	K	20	2.6	2	立／屈／空F	必JR	7	7	12	−7	
立ち	近S	34	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	2	12	±0	
立ち	遠S	18、22	2.6	4、1	立／屈／空	必R	13	6(10)4	7	−1	※1
立ち	HS	43	3.8	5	立／屈／空F	必JR	13	4	18	−3	※2
しゃがみ	P	10	1.4	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	※3
しゃがみ	K	15	2.6	1	屈／空F	必R	5	2	8	±0	※4
しゃがみ	S	28	2.6	3	立／屈／空F	必JR	9	2	23	−11	
しゃがみ	HS	35	3.8	5	立／屈／空F	必R	11	2	11	+6	
ジャンプ	P	18	1.4	1	立／空	必R	5	5	12	—	
ジャンプ	K	13	2.6	2	立／空	必R	5	12	27	—	※5
ジャンプ	S	23	2.6	3	立／空	必JR	8	6	23	—	
ジャンプ	HS	35	2.6	3	立／空	必R	12	6	61	—	※6
ジャンプ	D	40	2.6	3	立／空	必JR	16	5	20+着地後8	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
⇒+P	32	3.8	3	立／屈／空F	必R	9	3	21	−10	※8
⇒+HS	65	3.8、3.8	5	立／屈／空F	R	21	8	17	−6	※9
足払い	26	2.6	3	屈／空F	必R	11	3	18	−7	
ダスト	15	2.6	3	立／空F	R	25	12	7	−5	
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	11	3	25	−14	※10
通常投げ	60	—	—	45ドット	F	—	—	—	—	※11
空中投げ	60	—	—	120ドット	—	—	—	—	—	※12

※1：1段目CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間80／2段目浮かせ効果、ダウン復帰不能時間25／2段目強制基底50%、キャンセル不可能
※2：11～18足元無敵
※3：基底80%
※4：5～8低姿勢／基底75%
※5：基底90%
※6：空中ヒット時横吹っ飛び、ダウン復帰不能時間21
※7：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間：ヒット時18、CH時60／基底80%
※8：1～4上半身無敵／5～11膝上無敵／地上ヒット時ダウン効果
※9:地上ヒット時横吹っ飛びダウン効果／CH時よろけ効果（最大47）
※10：1～13無敵／14～33対投げ無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※11：ダウン効果／強制基底40%
※12：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
大木をさする手(S)	40	2.0／7.2	5	屈／空F	R	20	2	17	±0	3～19低姿勢／6～15対投げ無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間28／技終了時までしゃがみ状態
大木をさする手(HS)	40	2.0／7.2	5	屈／空F	RF	28	2	16	+1	5～27低姿勢／11～23対投げ無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時ダウン復帰不能時間28／技終了時までしゃがみ状態
抗鬱音階	12、12×0～5	2.5／1.2	1、2×5	立／屈／空	F	19	—	全体50	−11	音符は射出後時間がたつにつれ、ヒット数が最大5まで増加
空中抗鬱音階	12、12×0～5	2.5／1.2	1、2×5	立／屈／空	F	13	—	着地後6	—	地上から最低空で出した場合発生16、全体44／音符は射出後時間がたつにつれ、ヒット数が最大5まで増加
狂言実行(P)	40	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後15	±0	硬直差は最低空で当てた時のもの（HS版以外）／ボタン押したままで発生を60までディレイ可能／空中ヒット時ダウン復帰不能時間36／ガードorヒット時跳ね返りモーションに移行／跳ね返りモーション8から空中ダッシュ&必殺技でキャンセル可、着地後硬直0
狂言実行(K)	50	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後12	+1	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時たたき付け効果／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間36／硬直差は最低空で当てた時のもの（HS版以外）／ボタン押したままで発生を60までディレイ可能
狂言実行(S)	50	2.0／4.8	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後14	−1	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時たたき付け効果／CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間36／硬直差は最低空で当てた時のもの（HS版以外）／ボタン押したままで発生を60までディレイ可能
狂言実行(HS)	20×3	2.0／4.8	3	立／屈／空	RF	10	32	着地後10	—	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／硬直差は最低空で当てた時のもの（HS版以外）／ボタン押したままで発生を60までディレイ可能
ケミカル愛情(横)	45	2.5／1.2	5	立／屈／空	F	11	11	12+着地8	+3	1から空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間20／9以降に攻撃を受けても発動／着地まで被CH扱い
空中ケミカル愛情(横)	45	2.5／1.2	5	立／屈／空	F	11	11	着地後8	—	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間20／着地まで被CH扱い／9以降に攻撃を受けても技は発動する／最低空で出した場合、発生14、全体42、硬直差+5、打点が地上版より若干低くなる
ケミカル愛情(縦)	45	2.5／1.2	5	立／屈／空	F	11	11	11+着地13	−1	1から空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／9以降に攻撃を受けても技は発動／1～21被CH扱い
空中ケミカル愛情(縦)	45	2.5／1.2	5	立／屈／空	F	11	11	着地後13	−1	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／9以降に攻撃を受けても技は発動する／1～21被CH扱い
敬意	2	0.0／4.8	1	立／屈／空	R	174	3	32	−25	18から移動とガード以外の行動でキャンセル可能
窓際desperate	46×3	—	3	立／屈／空	—	7+2	20	10	+1	1～13対打撃無敵／横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間120／気絶値×0
限界フォルテッシモ	50×3	—	4	立／屈／空	—	7+0	6	着地まで	—	1～7対打撃無敵／地上ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／気絶値×0／着地まで被CH扱い
臨書遺言	全体力	—	—	立／屈／空	—	7+8	3	32	−25	一撃必殺準備76／4～17対打撃無敵

ZAPPA　ザッパ

無憑依時

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1.4	1	立／屈／空F	必JR	5	2	6	+2	※1
立ち	K	22	2.6	2	立／屈／空F	必R	9	6	8	−2	※2
立ち	近S	26	2.6	3	立／屈／空F	必JR	8	6	18	−10	
立ち	遠S	30	2.6	3	立／屈／空F	必R	13	9	7	−2	※3
立ち	HS	20×3	3.8	4	立／空F	RF	22	3×6	12	−7	※4
しゃがみ	P	12	1.4	1	立／屈／空F	必JR	5	3	9	−2	※5
しゃがみ	K	16	2.6	2	屈／空F	必R	7	6	7	−1	※6
しゃがみ	S	26	2.6	3	立／屈／空F	必R	11	9	12	−7	※7
しゃがみ	HS	60	3.8	5	立／屈／空F	必JR	15	5	14	±0	※8
ジャンプ	P	13	1.4	1	立／空	必JR	6	6	9	—	
ジャンプ	K	22	2.6	2	立／空	必R	10	11	18	—	
ジャンプ	S	32	2.6	3	立／空	必JR	9	3	15	—	
ジャンプ	HS	28	2.6	3	立／空	必R	12	2(1)2	12	—	
ジャンプ	D	44	2.6	3	立／空	必R	9	6	18	—	※9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	24	2.6	3	屈／空F	必JR	11	3	18	−7	※10
➡+HS	50	3.8	5	立／空F	R	21	19	26	−26	※11
足払い	30	2.6	3	屈／空F	必R	13	6	12	−4	
ダスト	17	3.8	4	立／空F	必R	21	4	22	−9	※12
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	R	15	4	15	−5	※13
通常投げ	46	—	—	45ドット	—	—	—	—	—	※14
空中投げ	55	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※15

※1：基底90%
※2：1〜4、9〜14、19〜22足元無敵／5〜8、15〜18下半身無敵／地上CH時ダウン効果
※3：先端部分19でヒット
※4：22〜39下半身無敵
※5：動作中低姿勢／基底90%
※6：基底80%
※7：地上CH時よろけ効果（最大39）
※8：地上ヒット時よろけ効果（最大35）／気絶値×2
※9：着地後硬直5／浮かせ効果／CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間：地上ヒット時28（CH時56）、空中ヒット時14（CH時28）
※10：1〜2上半身無敵／3〜13膝上無敵／地上CH時ダウン効果
※11：19〜39空中判定／44〜49低姿勢／50〜57足元以外無敵／壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60
※12：7〜30対投げ無敵／15〜32下半身無敵
※13：全体33／1〜20無敵／21〜31対投げ無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%
※14：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%
※15：ダウン効果／強制基底50%

幽霊憑依時

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	20[15]	2.6	3[1]	立／屈／空F	必JR	6[7]	2	12	±0[−1]	※1、3
立ち	遠S	15[10]	2.6	2[1]	立／屈／空F	必JR	9[10]	7	7	−2[−4]	※1、4
立ち	HS	25[18]	3.8	3[1]	立／屈／空F	必JR	14[15]	5	13	−4[−8]	※1、3
しゃがみ	S	15	2.6	2[1]	屈／空F	連必R	5[6]	6	6	±0[−2]	※1
しゃがみ	HS	25	3.8	2	立／屈／空	—	17[18]	9	11	+5	※1、5
ジャンプ	S	35[25]	3.8	3[1]	立／空	必R	14[15]	5	21	—	※1、3
ジャンプ	HS	25	3.8	2	立／屈／空	—	14[15]	9	17	—	※1、5
	➡+HS	36×3	3.8	4	立／空F	R	16	5(3)5(10)5	8	+4	※6

●幽霊による攻撃は、幽霊が本体からすべて離れた状態で入力すると攻撃判定が出ず、動作全体分の硬直が生じる。
※1：[ ]内は2〜3段目のデータ
※2：攻撃後、幽霊は〜→攻撃後、幽霊は消失、102後に出現して、その場に123停滞した後に戻ってくる（停滞中の幽霊に触れても回収可能）／地上ヒット時ダウン効果
※3：[ヒット時攻撃レベル2]
※4：地上CH時よろけ効果（最大37 [35]）／
※5：ヒット時攻撃レベル3
※6：背後にいる幽霊の数だけ攻撃を出す（動作全体の長さは同じ）

剣憑依時

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	36	2.6	3	立／屈／空F	必JR	5	4	14	−4	※1
立ち	遠S	30	3.8	4	立／屈／空	必JR	8	2	19	−4	
立ち	HS	35×2	3.8	5	立／屈／空	必R	9	2(11)3	16	±0	
しゃがみ	S	22	2.6	3	屈／空F	必JR	9	3	15	−4	
しゃがみ	HS	40×2	3.8	3	立／屈／空	必JR	7	22	14、8	+1	※2
ジャンプ	S	26	2.6	3	立／空	必JR	7	3	18	—	
ジャンプ	HS	32	2.6	3	立／空	必R	9	9	15	—	
	➡+HS	29、15	3.8	4、2	備考参照	必R	13	24、6	2	+4	※3

※1：強制立たせ効果
※2：2段目が当たらなかった場合の硬直差は−11
※3：ガードは1〜16が立／空、17〜24が立／屈／空、25〜30が屈／空F／相手しゃがみ時23でヒット（相手ソル）

ラオウ憑依時

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	40	3.8	4	立／屈／空F	必R	10	11	0	+6	
立ち	遠S	36	3.8	4	立／屈／空F	必R	9	6	16	−5	
立ち	HS	48	3.8	5	立／屈／空F	必R	13	9	13	−3	
しゃがみ	S	36	2.6	3	屈／空F	必R	7	3	9	+2	
しゃがみ	HS	68	3.8	5	屈／空F	必R	19	8	12	−1	※1
ジャンプ	S	35	2.6	3	立／空	必R	7	3	15	−	
ジャンプ	HS	45	3.8	4	立／空	連必R	16	6	13	−	
	➡+HS	76	3.8	5	立／屈／空F	必R	17	6	24	−11	※2
	ダスト	30	3.8	4	立／空F	必R	22	5	8	+4	

※1：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28
※2：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
こんにちは三匹のムカデ	20	5.0／12	2	立／屈／空F	R	10	4	20	−12	1〜9対打撃無敵／23で悪霊憑依／ヒット時霊魂+3、幽霊、剣、犬のいずれかがランダムで憑依する、浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60
そのまま帰ってこないで下さい(K、S、HS)	16	2.0／1.2	2	立／屈／空	F	9	—	全体39	−6	ヒット時攻撃レベル3／K版のみ高度によって持続が変化（地上時持続48）／ヒット時霊魂+1／ヒット時以外幽霊はその場に停滞し152経過後に戻ってくる（停滞中の幽霊に触れても回収）／攻撃を受けると攻撃判定消失／動作中被CH扱い
そのまま帰ってこないで下さい(D)	16×3	2.0／1.2	2	立／屈／空	F	11	—	全体47	−8	幽霊2匹の場合硬直差−11、幽霊1匹の場合硬直差−12／ヒット時攻撃レベル3／1ヒットにつき霊魂+1／ガード後幽霊は消失、100後に出現して、23その場に停滞後に戻ってくる／ヒット時以外幽霊はその場に123停滞した後に戻ってくる（停滞中の幽霊に触れても回収）／攻撃を受けると攻撃判定消失／動作中被CH扱い
痛そう、っていうか痛い	20	2.5／6.0	4	立／屈／空F	R	12	16	12	−11	攻撃がヒットorガード時硬直27／持続の最後で攻撃が当たると追加技に移行不可能／ヒット時霊魂+1／地上CH時よろけ効果（最大43）
追加攻撃	45	3.0／7.2	3	立／屈／空F	R	9	12	26	−24	ヒット時霊魂+3、ダウン効果／動作中被CH扱い
落ちといてください	40	2.5／6.0	4	立／屈／空F	RF	10	9	29	−21	1〜11無敵、12対投げ無敵／ヒット時霊魂+1、浮かせ効果、ダウン復帰不能時間26
近づくと逝きます	30×2	2.0／4.8	5	立／屈／空F	RF	20	2、2	15	+2	しゃがみガード時硬化差±0／地上ヒット時よろけ効果（最大35）／地上CH時ダウン効果／1ヒットにつき霊魂+1
犬攻撃(D)	25	—／1.2	2	立／屈／空F	—	16	8	36	—	※1
犬攻撃(➡+D)	25	—／1.2	2	立／屈／空F	—	17	12	18	—	ヒットorガード時跳ね返る（全体61）／※1
犬攻撃(⬆+D)	25	—／1.2	3	立／屈／空	—	10	12	31	—	地上ヒット時浮かせ効果、ダウン復帰不能時間28／ヒット時霊魂+1／※1
犬攻撃(⬇+D)	60	—／1.2	5	ガード不能	—	36	4	22	—	地上ヒット時横吹っ飛び効果、ダウン復帰不能時間28／ヒット時霊魂+3／基底50%／※1
犬攻撃(⬅+D)	—	—	—	—	—	—	—	全体59	—	出始めから動作終了まで無敵／※1
→犬追加攻撃(⬅+D·D)	25	—／1.2	2	立／空	—	1+13	着地まで	40	—	最低空ガード時硬直差−59／基底75%／※1
バナナ	0	—／2.6	2	屈／空F	—	—	79	—	—	地上ヒット時ダウン効果
ゴルフボール	40	—／3.8	4	立／屈／空	—	—	—	—	—	
鉢植え	25	—／2.6	2	立／屈／空	—	—	34	—	—	
ダークネスアンセム	35×2	2.0／3.6	4	立／屈／空F	—	25	18	8	+7	23以降に攻撃を受けても技は発動する／空中ヒット時ダウン復帰不能時間60
→追加攻撃	50	2.0／3.6	4	立／屈／空F	—	23+3	34(2)20	全体26	0	浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／動作中被CH扱い
ラストエドガイ	100	3.0／7.2	5	立／屈／空F	R	4	12	37	−30	1〜4無敵／5〜7対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60／動作中被CH扱い
ベロウズマリス	40×10	—	5	立／屈／空F	—	5+10	27	全体37	+13	1〜5無敵／ダウン効果／動作中被CH扱い
産まれる!!	40×4	—	4	立／屈／空F	R	1+11	8	30	−25	1〜19無敵、20〜21対打撃無敵／ダウン効果
こわいよー	全体力	—	—	30ドット	—	4+3	32	11	—	一撃必殺準備76／5まで対打撃無敵／動作中被CH扱い

※1：フレームデータは犬のもの／犬は300操作しないでいるとスリープモードに移行／スリープモード中はやられ判定あり、犬攻撃の発生が30遅くなる

BRIDGET ブリジット

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1.4	1	立／屈／空F	連必JR	6	2	8	±0	※1
立ち	K	22	2.6	3	立／屈／空F	必JR	6	5	11	−2	
立ち	近S	22×2	3.8	4	立／屈／空F	必JR	7	2(10)2	12	+3	
立ち	遠S	34	2.6	3	立／屈／空F	必R	7	6	18	−10	※2
しゃがみ	P	8	1.4	1	立／屈／空F	連必R	7	4	3	+3	※3
しゃがみ	K	12	1.4	1	屈／空F	必R	5	3	6	+1	※4
しゃがみ	S	30	2.6	3	立／屈／空F	必JR	10	12	12	−10	※5
ジャンプ	P	16	1.4	1	立／空	連必R	6	4	6	—	
ジャンプ	K	20	2.6	2	立／空	必JR	6	8	12	—	
ジャンプ	S	26	2.6	3	立／空	必R	10	6	22	—	※6
ジャンプ	D	16×3	2.6	2	立／空	必R	15	3×6	16	—	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	30	2.6	3	立／屈／空F	必R	11	6	14	−6	※8
⬊+P	24	2.6	3	立／屈／空	必R	8	12	7	−5	※9
➡+K	40	2.6	4	立／空F	R	23	6	15	−4	※10
➡+S	46	3.8	4	立／屈／空F	必JR	9	5	26	−14	※11
ジャンプ中⬇+S	28	2.6	3	立／空	必JR	10	6	25	—	※12
足払い	32	3.8	4	屈／空F	必RF	7	4	20	−7	※13
ダスト	17	2.6	3	立／空F	必R	28	6	24	−16	※14
デッド	25	2.6	3	立／屈／空	必R	11	6	14	−6	※15
通常投げ	48	—	—	45ドット	R	—	—	—	—	※16
空中投げ	55	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※16

※1：基底90%
※2：3～4足元無敵／先端部分11でヒット
※3：基底80%
※4：1～11低姿勢／基底70%
※5：14～19足元無敵
※6：先端部分13でヒット
※7：浮かせ効果、ダウン復帰不能時間22／15～20、24～29をガードorヒットさせた場合引き戻し効果／着地後硬直4／YOYO配置などのYOYO技でキャンセル不可能
※8：1～2、13～14上半身無敵／3～12膝上無敵／基底90%
※9：1～19足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大39）
※10：9～16足元無敵／23～34低姿勢／基底70%
※11：CH時壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間40／先端部分12でヒット
※12：地上CH時よろけ効果（最大39）
※13：7～16足元無敵／YOYO配置などのYOYO技でキャンセル不可能
※14：YOYO配置などのYOYO技でのみキャンセル可能
※15：全体30／1～12無敵／13～14上半身無敵／13～16対投げ無敵／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%／YOYO配置などのYOYO技でのみキャンセル可能
※16：ダウン効果／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
YOYO配置	—	—	—	—	—	—	—	備考参照	—	全体は前方27、前上方23、真上26、後上方&後ろ22／5まで方向受付
空中YOYO配置	—	—	—	—	—	—	—	備考参照	—	全体は前方22、前上方23、後下29、そのほかの方向25／5まで方向受付／※1
YOYO配置(ダウン中)	—	—	—	—	—	—	—	全体38	—	ダウン時間を15延長
YOYO引き戻し	40	—／2.4	4	立／屈／空	—	12	—	全体20	+24	ボタン押したままでディレイ可(最大112)、ボタンを放してから8で発生／4までに攻撃を受けるとYOYOが戻らない／攻撃を受けると攻撃判定消失／※2
空中YOYO引き戻し	40	—／2.4	4	立／屈／空	—	14	—	全体22	—	ボタン押したままでディレイ可(最大114)、ボタンを放してから8で発生／6までに攻撃を受けるとYOYOが戻らない／攻撃を受けると攻撃判定消失／※1、※3
ロジャーラッシュ	36×3	2.0／1.2	4	立／屈／空	F	28	備考参照	全体40	+52	持続は2(10)2(12)2(12)2(10)2(10)2(12)2／硬直差は2ヒット時のもの／地上ヒット時よろけ効果(最大49)／攻撃を受けると攻撃判定消失／動作中被CH扱い／※2
ジャッグ ド ロジャー	20×3	2.0／1.2	3	立／屈／空	F	38	105	全体39	+36	22以降に攻撃を受けても技は発動／動作中被CH扱い／※2
空中ジャッグ ド ロジャー	20×3	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	29	105	全体37	—	13以降に攻撃を受けても技は発動／動作中被CH扱い／※1、※3
ロジャーハグ	30	2.0／1.2	3	立／屈／空	—	35	27	全体40	+20	ヒット時600間捕捉／動作中被CH扱い／※2
ローリング移動	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1から空中判定／2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可能
空中ローリング移動	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可能
ロジャーゲット	20	2.0／1.2	3	立／屈／空F	F	19	接地まで	全体30	—	空中版は全体34／強制基底85%
ロジャーゲット(高空版)	20、20	2.0／1.2	3	屈／空F	F	18	接地まで(11)43	全体30	—	空中版は全体34／2段目のガードは屈／空F／1段目地上ヒット時よろけ効果(最大58)、強制基底85%／2段目地上ヒット時ダウン効果、強制基底85%
キックスタート マイ ハート	30	—／7.2	4	立／屈／空F	R	11	34	9	−26	
停止	40	—／1.2	2	立／屈／空F	−	11+7	6	28	−10	地上ヒット時ダウン効果
発射	50	—／2.6	3	立／屈／空F	R	11+2	12	21+着地20	−39	2～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間24
スターシップ	22×4	2.0／2.4	3	立／屈／空F	RF	13	3×5	24	−19	1～14無敵／15～26対投げ無敵／浮かせ効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
空中スターシップ	18×3	2.0／3.0	2	立／屈／空	R	13	3×5	着地後10	—	地上から最低空で出した場合(発生16)、硬直差−5／1～13対打撃無敵／浮かせ効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28
ループ ザ ループ	20×7、60	—	5	立／屈／空F	R	5+1	備考参照	16	−24	8段目のみ攻撃レベル2、ガードは立・空F／持続は3(6)3(3)30(12)20／4～7対打撃無敵／ダウン効果／7段目地上ヒット時よろけ効果(最大35)
メンテナンス中の悲劇	24×16	—	1	立／屈／空F	—	4+0	47	全体48	−6	1～3無敵／4～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30
俺とキルマシーン	25×12	—	3	立／屈／空	—	1+23	117	全体32	—	1～13無敵／14～21対打撃無敵／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間60
シュート ザ ムーン	全体力	—	—	立／屈／空	—	7+6	12	91	−86	一撃必殺準備60／1～7まで対打撃無敵

※1：高度が低いと出せない
※2：硬直差はYOYOを相手に重ねて出した時のもの
※3：硬直中に着地した場合はその時点で動作終了

ROBO-KY ロボカイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	25	—	3	立／屈／空F	必R	6	4	3	+7	
立ち	K	16	—	1	屈／空F	連必JR	5	7	7	−4	※1
立ち	近S	30	—	4	立／屈／空F	必JR	9	2	18	−3	
立ち	遠S	38	—	4	立／屈／空F	必R	11	5	20	−8	※2
立ち	HS	41	—	5	立／屈／空F	RF	5	7	29	−17	※3
しゃがみ	P	18	—	2	立／屈／空F	必R	6	4	5	+3	※1
しゃがみ	K	12	—	2	屈	R	7	11	9	−8	※4
しゃがみ	S	34	—	3	屈	R	10	3	20	−9	※5
しゃがみ	HS	50	—	4	立／屈／空F	F	14	—	全体51	−7	※6
ジャンプ	P	20	—	2	立／空	必連JR	7	8	4	—	
ジャンプ	K	22	—	2	立／空	必JR	7	12	16	—	
ジャンプ	S	30	—	3	立／空	必JR	9	2	23	—	※7
ジャンプ	HS	28	—	3	立／空	R	8	3	37	—	※8
ジャンプ	D	12×12	—	1	立／空	必R	10	24	9	—	※9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
➡+P	55	—	5	立／屈／空F	—	11	2	36	−4	※10
➡+HS(Lv1)	12	—	1	立／屈／空	F	15	12	9	−6	※11
➡+HS(Lv2)	30	—	2	立／屈／空	F	19	15	3	+6	※12
➡+HS(Lv3)	50	—	3	立／屈／空	F	22	12	13	+2	※13
ダスト	15	—	3	立／空F	R	22	4	22	−12	
デッド	25	—	3	立／屈／空F	R	4	7	29	−22	※14
通常投げ	60	—	—	45ドット	R	—	—	—	—	※15
空中投げ	60	—	—	110ドット	—	—	—	—	—	※16

※1：基底85%
※2：地上CH時ダウン効果
※3：地上CH時よろけ効果（最大62）
※4：7～22低姿勢／硬直中被CH扱い／温度＋10.8℃
※5：ダウン効果
※6：浮かせ効果／1～33被CH扱い／飛び道具扱い
※7：CH時地面バウンド効果、ダウン復帰不能時間130
※8：1～29被CH扱い／温度＋9℃
※9：空中ヒット時ダウン復帰不能時間16／着地後硬直8
※10：1～3上半身無敵／4～18膝上無敵／地上ヒット時ダウン効果／1～27被CH扱い／飛び道具扱い／温度＋22.5℃
※11：地上CH時よろけ効果（最大35）／1～31被CH扱い／飛び道具扱い／温度－13.5℃
※12：地上CH時よろけ効果（最大54）／1～28被CH扱い／飛び道具扱い／温度－13.5℃
※13：地上CH時よろけ効果（最大57）／1～35被CH扱い／飛び道具扱い／温度－18.9℃
※14：1～10無敵／壁バウンド効果、地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／基底50%
※15：ダウン効果／CH時地面バウンド効果／強制基底50%
※16：壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間60／強制基底50%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
熱暴走時の自爆	—	—	—	—	—	—	—	—	—	自分にダメージ35、ダウン効果／相手側に基底50%
特殊起き上がり	—	—	—	—	—	—	—	—	—	完全にダウンしてから10のみ入力受付／ダウン時間を60延長／テンションゲージ:自分−5、相手+5
座談カイ	—	—	—	—	—	38	111	全体24	—	発生、持続は充電マットのもの／9～攻撃を受けても発生／動作中しゃがみ状態
喰らっとくカイ?(Lv1)	10×3	—	2	立／屈／空	—	24	4×3	全体57	+22	動作中しゃがみ状態／温度+9.0℃／ガードさせても相手のガードバランスが上昇しない
喰らっとくカイ?(Lv2)	14×4	—	2	立／屈／空	—	24	4×4	全体57	+38	動作中しゃがみ状態／温度+9.0℃／ガードさせても相手のガードバランスが上昇しない
喰らっとくカイ?(Lv3)	18×5	—	2	立／屈／空	—	24	4×5	全体57	+54	動作中しゃがみ状態／温度+9.0℃／ガードさせても相手のガードバランスが上昇しない
カイ現象(Lv1)	30	—	3	立／屈／空F	—	21	12	7+着地4	+2	7～足元無敵、空中判定／空中ヒット時ダウン復帰不能時間18／ヒットorガードされた時点で硬直に移行／温度+13.5℃
カイ現象(Lv2)	40	—	5	立／屈／空F	—	13	16	7+着地6	+5	7～足元無敵、空中判定／空中ヒット時ダウン復帰不能時間18／ヒットorガードされた時点で硬直に移行
カイ現象(Lv3)	50	—	5	立／屈／空F	—	11	24	7+着地3	+8	7～足元無敵、空中判定／空中ヒット時ダウン復帰不能時間18／ヒットorガードされた時点で硬直に移行
カイ幕ホームラン(Lv1)	30	—	3	立／屈／空F	RF	9	3	38+着地8	−35	1～8対投げ無敵／9～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間20／着地まで被CH扱い／温度+13.5℃
カイ幕ホームラン(Lv2)	30、50	—	2、4	立／屈／空F	RF	3	2(4)3	35+着地8	−29	1～22対投げ無敵／9～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間:1段目30、2段目40／着地まで被CH扱い
カイ幕ホームラン(Lv3)	16、50	—	5	立／屈／空F	RF	3	4(6)4	29+着地8	−22	1～29対投げ無敵／9～空中判定／浮かせ効果、ダウン復帰不能時間30／着地まで被CH扱い
町内カイばーげん(Lv1)	20	—	2	立／屈／空	—	11	—	全体47	—	着地後硬直14、しゃがみ状態／地上ヒット時ダウン効果／攻撃を受けると攻撃判定消失／34まで被CH扱い／温度+18.0℃
町内カイばーげん(Lv2)	60	—	3	立／屈／空	—	7	—	全体31	—	※1
町内カイばーげん(Lv3)	75	—	5	立／屈／空	—	9	—	全体39	—	※2
痛カイ撃	50	—	5	立／屈／空F	RF	13	9	19	±0	※3
カイ電波	8×n、35	—	—	70ドット	R	7	1	—	—	空振り時全体37／1～7被CH扱い／強制基底50%
駄目な奴は何をやっても駄目	6×n	—	4	立／屈／空F	R	2+2	2×n	9	+6	空中ヒット時ダウン復帰不能時間60
→追加頭突き	75[95]	—	5	立／屈／空F	R	7[3]	3	27[20]	−11[−4]	[ ]内は温度が98～99℃時に発生したときのもの／横吹っ飛び[壁バウンド]効果、ダウン復帰不能時間60
カイ心の一撃	30、110	—	5	立／屈／空F	R	13+0	8(15)20	36+着地10	—	13～69無敵／着地まで被CH扱い
限カイらばーず	—	—	—	—	—	10+12	—	—	—	10以降に攻撃を受けてもオーバークロック状態に
限カイらばーずの自爆	12×27	—	1	立／屈／空	—	1	3×27	全体134	+118	硬直、硬直差は地上の相手に当てたもの／ダウン効果／自分にダメージ53、ダウン効果
13カイ弾	全体力	—	—	立／屈／空	—	9+9	4	26	−11	一撃必殺準備80

※1：空中ヒット時横吹っ飛び効果／CH時壁バウンド効果／ダウン復帰不能時間25、CH時50／21まで被CH扱い／着地後硬直14、しゃがみ状態／気絶値×2.0／攻撃を受けると攻撃判定消失／温度＋9.0℃
※2：9～26壁バウンド効果、ダウン復帰不能時間24／26まで被CH扱い／着地後硬直14／27攻撃判定消失／分裂後：攻撃レベル3、攻撃力25×4／攻撃を受けると攻撃判定消失／温度＋9.0℃
※3：7～8、19～24足元無敵／9～18無敵／ダウン効果／気絶値×0／終了モーションの1～5対打撃無敵／ゲージためモーションの1～26無敵、2～移動、ガード以外の行動でキャンセル可能／温度＋4.5℃

SYSTEM DATA システムデータ

各キャラクターの気絶値や根性値といった目に見えない数値から、バックステップ無敵時間といった気になる数値まで、君の知りたいデータのすべてを大公開だ。

知識を深めれば実戦で役立つこと間違い無し！　自分が使っているキャラクターの特性や、苦手キャラの特性を把握するためにも、ぜひ熟読することをオススメするぞ！

表の見方

表で使われている『dot』という単位は、1フレームごとにキャラクターが移動する距離のことで、数値が大きい方が『移動量が多い＝スピードが速い』ということとなる。また、『F』はフレームを指し、行動が持続される時間を表す（1フレームは約60分の1秒）。単位の付いていない数値は1.0を平均とした場合の能力。ただし、防御力はダメージにかかる係数なので、1.0を下回っている方が高いことになる。気絶値は実数で、根性値は0～5の6段階となっている。

	聖騎士団ソル	A.B.A（通常）	A.B.A（諸刃）	A.B.A（極諸刃）	ソル	カイ	メイ	ミリア	エディ	ポチョムキン	チップ	ファウスト	梅喧
通常投げ間合い（dot）	43	45	45	45	43	43	43	40	49	55	36	45	40
空中投げ間合い（水平方向／dot）	110	110	110	110	110	110	120	110	110	130	110	110	110
前方歩行速度（dot）	3.5	1.75	1.75	1.75	3.5	3.75	3.2	4.5	2.8	3.2	4.7	2.5	2.8
後方移動速度（dot）	2.75	1.45	1.45	1.45	2.75	2.85	2.74	3.5	2.2	2.75	3.9	4.4	2.7
ダッシュ初速（dot）	10	7	11	14	8	8.96	7.87	11.8	7.75	—	14	8	8
ダッシュ加速（dot）	0.45	0.3	0.3	0.33	0.4	0.37	0.32	0.45	0.3	—	0.55	0.3	0.35
ダッシュ抵抗	1.05	0.83	0.83	0.83	1.05	1.00	1.00	1.11	1.00	1.00	1.18	1.00	0.95
バックステップ速度（dot）	9	9	9	9.7	9	9	12	14	8	3.5	8.5	9.5	8.5
バックステップ無敵時間（F）	8	8	8	8	8	8	9	7	7	20	9	7	9
バックステップ時間（F）	16	17	16	20	16	16	13	11	16	21	21	13	16
Y速度係数（大きいほど軽い）	0.98	0.98	0.98	0.98	1	1	1.1	1.05	1	0.94	1	1	1.1
ジャンプY初速（dot）	17.5	19.5	19.5	17.8	20	20	30	28	24	20	28	22	23
ジャンプ重力	1.15	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.7	1.6	1.3	1.1	1.4	1.1	1.1
ジャンプ滞空時間（F）	32	37	37	34	38	38	37	36	38	38	41	41	43
前方ジャンプX速度（dot）	6	5.5	5.5	5.9	5	5	4	4.7	5	5	6	5	5
後方ジャンプX速度（dot）	5	4	4	4	5	5	4	4.5	5	5	5	5	5
ハイジャンプY初速（dot）	28	29	29	29	26	25	30	29	30	26	29	30	25
ハイジャンプ重力	1.15	1.3	1.3	1.3	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
ハイジャンプ滞空時間（F）	50	46	46	46	49	47	56	54	56	49	54	56	47
前方ハイジャンプX速度（dot）	6	8	8	8	5	8	4	8	5	6.5	8	5	5
後方ハイジャンプX速度（dot）	5	8	8	8	5	8	4	7	5	6.5	7	5	5
防御力（ダメージにかかる係数）	0.94	0.78	0.78	0.78	1.00	1.06	1.13	1.44	1.13	0.75	1.61	1.00	1.38
空中ダッシュ速度（dot）	17.5	10	16	16	17.5	18	16	20	17	0	21	10	16.5
空中ダッシュ時間（F）	15	14	17	10	20	20	20	12	18	—	14	30	20
空中バックステップ速度（dot）	14	10	13	13	14	14	14	15	14.5	0	16	8	12.5
空中バックステップ時間（F）	10	10	10	10	10	10	10	10	10	—	9	16	10
前進テンション上昇量（1秒間）	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	6	7.2	7.2
ダッシュテンション上昇量（1秒間）	13.2	15	15	15	15	15	15	13.2	15	15	10.8	15	15
空中ダッシュテンション上昇量（1秒間）	15	15	15	15	15	15	15	13.2	15	15	10.8	15	15
前ジャンプテンション上昇量（1秒間）	4.8	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
空中ダッシュ回数（回）	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
空中ジャンプ回数（回）	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
空中ダッシュ攻撃不能時間（F）	5	6	6	6	5	6	5	4	6	8	5	8	5
空中バックステップ攻撃不能時間（F）	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8	5	10	5
ガードバランス防御力	1	1	1	1	1	1	1	1.25	1	1	1.125	0.8125	1
ガードバランス回復力	普通	普通	普通	普通	普通	普通	普通	普通	普通	早い	普通	遅い	普通
気絶値	60	80	80	80	60	60	70	55	60	80	50	65	55
根性値（0～5）	2	0	0	0	1	2	3	3	0	4	4	0	5

	紗夢	ジョニー	アクセル	闇慈	ヴェノム	テスタメント	ディズィー	スレイヤー	イノ	ザッパ	ブリジット	ロボカイ
通常投げレンジ（dot）	43	45	45	43	43	45	49	49	45	45	45	45
空中投げレンジ（水平方向／dot）	110	110	110	110	110	110	110	110	120	110	110	110
前方歩行速度（dot）	5.5	3.6	3	3.2	3.45	3.2	3.2	4.5	3.5	3.35	4	3.75
後方移動速度（dot）	4.5	2.95	2.8	2.8	2.75	2.6	2.4	2.75	2.75	3.25	3	2.85
ダッシュ初速（dot）	10	7	7.5	8	8.12	6.6	11	0	8	9.6	8	7
ダッシュ加速（dot）	0.42	0.3	0.3	0.32	0.34	0.38	0.24	0.4	0.4	0.28	0.44	0.3
ダッシュ抵抗	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.05	1.05	1.05	1.05	1.20
バックステップ速度（dot）	10	12.5	7	8	9	9	9	0	9	14	9	9
バックステップ無敵時間（F）	7	7	8	9	7	9	9	19	8	10	8	10
バックステップ時間（F）	13	11	16	16	13	16	16	28	16	11	15	14
Y速度係数（大きいほど軽い）	1.1	0.98	1	1	1	1	1.05	1	1.05	1	1.1	0.95
ジャンプY初速（dot）	22	23.5	22	24.5	22	20	23	22	20	20	21	19.5
ジャンプ重力	1.1	1.05	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.05	1.05	1.1
ジャンプ滞空時間（F）	41	46	41	42	41	38	43	41	38	40	41	37
前方ジャンプX速度（dot）	5.25	4.7	5	4	5	5	5	6.5	5	7.5	6.5	4
後方ジャンプX速度（dot）	5	5	4	4	5	5	5	6.5	5	5	6.5	4
ハイジャンプY初速（dot）	28	31.5	26	26	26	26	30	26	26	31	24	30
ハイジャンプ重力	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	1.1	1.3	1.05	1.3
ハイジャンプ滞空時間（F）	52	59	49	49	49	49	56	53	49	49	47	48
前方ハイジャンプX速度（dot）	6.5	4.7	5	14	5	5	8	6	6.5	6	6.5	8
後方ハイジャンプX速度（dot）	6.5	5	3	12.5	5	5	8	6	6.5	5	6.5	8
防御力（ダメージにかかる係数）	1.13	1.00	1.13	1.13	1.00	1.00	1.31	0.94	1.13	1.00	1.16	0.78
空中ダッシュ速度（dot）	20	15	15	17	16.5	20	19.5	15	17.5	14	17.5	14
空中ダッシュ時間（F）	13	22	16	20	20	16	22	16	20	20	20	20
空中バックステップ速度（dot）	16	14	11	14	13	14	14	14	14	14	13	10
空中バックステップ時間（F）	10	10	10	10	10	10	9	6	10	10	9	10
前進テンション上昇量（1秒間）	7.2	8.4	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	3
ダッシュテンション上昇量（1秒間）	15	30	16.8	15	15	15	15	15	18	15	15	9
空中ダッシュテンション上昇量（1秒間）	15	15	15	18	15	15	15	15	18	15	15	7.2
前ジャンプテンション上昇量（1秒間）	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3
空中ダッシュ回数（回）	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
空中ジャンプ回数（回）	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
空中ダッシュ攻撃不能時間（F）	6	5	6	5	6	6	5	8	5	5	5	6
空中バックステップ攻撃不能時間（F）	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ガードバランス防御力	1	0.875	1	1.25	1	1	0.875	0.875	1	1	1	1.25
ガードバランス回復力	普通	普通	普通	遅い	普通	遅い	遅い	普通	普通	普通	普通	普通
気絶値	65	70	60	65	60	65	50	70	55	60	55	80
根性値（0～5）	3	4	1	5	1	0	1	2	1	2	0	0

ガードバランスとダメージ補正

相手に与えるダメージは、相手キャラのガードバランスによって補正がかかる。ガードバランスが最もたまった状態で＋128、逆に一番減少した状態が－128だ。前作同様、ガードバランスが増加しても攻撃力上昇のダメージ補正を受けなくなっているため、±0～＋128の状態だとヒットさせた技の攻撃力がそのまま相手に与えるダメージとなる。

覚醒必殺技とそのほかの攻撃は、ダメージ補正が別々に計算されており右の表のような補正がかかる。

ガードバランスによるダメージ補正

ガードバランス値	覚醒技以外	覚醒技
0（基準点）以上	100%	100%
－16	78%	69%
－32	59%	50%
－48	44%	38%
－64	31%	31%
－80	18%	18%
－96	12%	12%
－112	6%	6%
－128	3%	3%

ガードバランスの回復について

◎ダメージ中（ダウン接地中を除く）はガードバランスが回復しない
◎ガードモーションから0.5秒はガードバランスが回復しない
◎ダウン（接地）～起き上がりまでの間はガードバランス回復量が通常の2倍になる

基底ダメージ補正

初段に基底ダメージ補正値が設定された技を入れると、それ以降の連続ヒットするすべてのダメージに対して補正が適用される。主に発生の早い小技・下段技・中段技・投げに設定されている。

根性値と残体力によるダメージの変化

下記の『根性値と残体力によるダメージの変化』の見方から説明しよう。上にかかっている「～56%」というのは残りの体力の割合で、左にかかっているのは根性値となっている。キャラクターごとの根性値は左ページの表で確認してほしい。

基本的には残体力が55%を切るとダメージ補正がかかるようになり、根性値が高いほど、ダメージ補正値が高い。表からも分かるように、残り体力が30～21%のときが最も根性値の影響を受け、補正値で17%の開きが見て取れる。これは攻撃力100の攻撃を受けた場合、根性値0のキャラと根性値5のキャラでは17ダメージの差が出るということだ。実に打撃1発分の差が出てしまうのである。

根性値と残体力によるダメージの変化

根性値＼残体力	～56%	55%～	40%～	30%～	20%～	15%～	10%～	5%～
根性値0	100%	100%	100%	92%	76%	60%	50%	40%
根性値1	100%	100%	98%	89%	72%	58%	48%	40%
根性値2	100%	100%	94%	85%	68%	56%	46%	38%
根性値3	100%	98%	91%	82%	66%	54%	44%	38%
根性値4	100%	96%	88%	78%	64%	50%	42%	38%
根性値5	100%	94%	85%	75%	60%	48%	40%	36%

テンションゲージについて

テンションバランスとは、テンションゲージの増加量や、ネガティブペナルティの受けやすさに影響するパラメータで、ゲーム中ではテンションゲージの輝き（ハイライト部の動きの速さ）で確認できる。テンションバランスが高いとテンションゲージの増加量が増す。また、増加量は相手との距離によって大きく補正がかかる。

アクティブと判断される行動	前方歩き、ダッシュ、前方ジャンプ、空中ダッシュ、直前ガードに成功する、攻撃を当てる
ネガティブと判断される行動	後退、画面端に一定時間とどまる。一定時間相手に攻撃を当てない、バックステップ、後方ジャンプ、空中バックステップ
テンション上昇ペナルティ	次の行動を取ると、テンションゲージ上昇量が一定時間通常の20%になる。 1秒：フォルトレス 4秒：ロマキャン、デッドアングル 10秒：ネガティブペナルティを受けたとき

●相手との距離による増加量の補正

500dot未満	100%
750dot未満	80%
750dot以上	60%

●テンションバランスによる増加量の補正

－50未満	25%
－30未満	50%
－15未満	75%
－5未満	90%
＋5未満	100%
＋20未満	125%
＋20以上	150%

バーストゲージについて

バーストゲージの全体量は15,000となっている。ちなみにサイクバーストの消費量は、黄色サイクバーストが9,000。青色サイクバーストはゲージをすべて消費するが、ヒット時は6,000回復する。

また、バーストゲージは時間で自然に回復し、時間による自然回復量は残体力によって変化する。変化は残体力50%以上、25%以上、25%未満の3段階で、残体力が少ない方が自然回復量は多くなる。

さらに、攻撃を受けることでもバーストゲージは回復し、ヒット数が多く、大ダメージになればなるほど回復量も増加していく。回復量を算出する計算式を記しておくので、ぜひ確認してみてほしい。

バーストゲージ全体量：15,000

残体力	50%以上	25%以上	25%未満
10秒当たりの自然回復量	600	1200	1800

●回復量の計算式

1ヒットに対する回復量：（100＋ダメージ×３）×（1.0＋ヒット数×0.03）

気絶値について

気絶値は攻撃を受けると上昇し、キャラクターごとに設定されている気絶値を超えると、気絶が発生する仕組みになっている。左ページの表からも分かるように、最も気絶値の低いディズィーと最も高いポチョムキンなどでは数値に実に1.6倍の開きがある。

ちなみに気絶値は、
①＝ダメージ×ヒット数補正×そのほかの補正（ダウン中やカウンターヒット時など）－5
②＝1.0～1.3（ランダムで設定）
①×0.15×②＝気絶値
という計算式で算出されている。

なお、ヒット数補正は連続技を決めていくごとに補正がかかるもので、2ヒット目から、ヒット数が上がるごとに補正値も上昇。14ヒット目以降は一律で13%の補正になる。また、二つ目の補正はダウン中、カウンターヒット時、攻撃側が一撃必殺準備状態のときにかかり、それぞれ25%、200%、50%と設定されている。

また、気絶値は特定の状態中に時間で回復し、攻撃を受けていない状態（相手が一撃必殺準備なら回復量は2倍）、ダウンから起き上がりまでの間に回復する。ただし、攻撃を受けたとき（ダウン追い打ちは除く）は気絶値が回復しない。

●ヒット数による補正

1Hit	100%
2	75%
3	69%
4	63%
5	56%
6	50%
7	44%
8	38%
9	31%
10	25%
11	19%
12	13%
13	13%
14～	13%

●そのほかの補正

ダウン中	25%
カウンターヒット	200%
攻撃側が一撃準備完了	50%

●気絶値の計算方法

①＝ダメージ値×ヒット数補正×その他補正－5
②＝1.0～1.3（乱数で設定）
気絶値＝①×0.15×②

●気絶値の回復量

気絶値回復量	
通常時	2.4/sec
通常時（相手が一撃準備中）	4.8/sec
ダウン（接地）～起き上がりまで	6.0/sec

※ダメージ中（ダウン接地中を除く）は気絶値は回復しない。

ガード&やられ時の硬直時間について

攻撃を受けたり、ガードをすると、そのときの状態によって一定フレームの間、硬直させられてしまう。しゃがみやられ状態は基本的に硬直時間が長く設定されているので注意しよう。

またこの表からロマキャン連続技も組み立てることができる。例えば攻撃レベル4の技を決めた場合、攻撃発生17の技までは連続ヒットすることが分かるのだ。

●共通硬直時間

LV	1	2	3	4	5
立ちやられ	10	12	14	17	19
しゃがみやられ	10	13	15	18	20
地上通常ガード	8	10	12	15	17
空中通常ガード	12	14	16	19	22
地上フォルトレス	10	12	14	17	19
空中フォルトレス	14	17	20	23	26
地上直前ガード	6	7	9	11	13
空中直前ガード	6	8	10	12	14

※よろけののけぞり時間は各技ごとに設定されています。また、レバーの前後によって時間を短縮できます。

BGMリスト

曲名	パート
GET DOWN TO BUSINESS	聖騎士団ソルのテーマ
KEEP IN GATES	A.B.Aのテーマ
KEEP YOURSELF ALIVE II	ソルのテーマ
HOLY ORDERS(BE JUST OR BE DEAD)	カイのテーマ
BLUE WATER BLUE SKY	メイのテーマ
WRITHE IN PAIN	ミリアのテーマ
FEEL A FEAR	エディのテーマ
BURLY HEART	ポチョムキンのテーマ
SUCK A SAGE	チップのテーマ
THE ORIGINAL	ファウストのテーマ
MOMENTARY LIFE	梅喧のテーマ
BABEL NOSE	紗夢のテーマ
LIQUOR BAR & DRUNKARD	ジョニーのテーマ
MAKE ONESELF	アクセルのテーマ
風雅	闇慈のテーマ
A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN	ヴェノムのテーマ
BLOODSTAINED LINEAGE	テスタメントのテーマ

曲名	パート
AWE OF SHE	ディズィーのテーマ
HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD?	スレイヤーのテーマ
陰祭り	イノのテーマ
SIMPLE LIFE	ブリジットのテーマ
GOOD MANNERS AND CUSTOMS	ザッパのテーマ
NOONTIDE	ソルvs.カイのテーマ
EXISTENCE	vs.アサシンのテーマ
NOTHING OUT OF THE ORDIARY	同キャラ対戦のテーマ
THE MIDNIGHT CARNIVAL	ラスボス イノ
FEEDBACK	オープニング
D.O.A	キャラクターセレクト
VS	vs.画面
GO FOR IT!!	コンティニュー
GAME OVER	ゲームオーバー
TILL NEXT TIME	スタッフロール1
BOOM TOWN BLUES	スタッフロール2
MISSING…	スタッフロール3

ダッシュ性能について

聖騎士団ソル	ダッシュ	—	停止モーションに入ってから2～7足元無敵
	バックステップ	全体16	1～8対打撃無敵／1～15空中判定
A.B.A（通常）	ダッシュ	—	10～通常技、必殺技、バーストでキャンセル可／全体22／動作終了後2F以内はFD不可能
	バックステップ	全体17	1～8対打撃無敵／1～16空中判定
A.B.A（諸刃）	ダッシュ	—	4～6足元無敵／動作中12Fごとに3F足元無敵
	バックステップ	全体16	1～8対打撃無敵／1～15空中判定
A.B.A（極・諸刃）	ダッシュ	—	4～6足元無敵／動作中12Fごとに3F足元無敵
	バックステップ	全体20	1～8対打撃無敵／1～19空中判定
ソル	ダッシュ	—	停止モーションに入ってから2～7足元無敵
	バックステップ	全体16	1～8対打撃無敵／1～15空中判定
カイ	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体16	1～9対打撃無敵／1～15空中判定
メイ	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体13	1～9対打撃無敵／1～12空中判定
ミリア	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体11	1～7対打撃無敵／1～10空中判定
エディ	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体16	1～7対打撃無敵／1～15空中判定
ポチョムキン	—	—	—
	バックステップ	全体21	1～20対打撃無敵+空中判定
ファウスト	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体13	1～7対打撃無敵／1～12空中判定
チップ	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体21	1～9対打撃無敵／1～20空中判定
梅喧	ダッシュ	—	停止モーションに入ってから2～15足元無敵
	バックステップ	全体16	1～9対打撃無敵／1～15空中判定
紗夢	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体13	1～7対打撃無敵／1～12空中判定

※FD＝フォルトレス

ジョニー	ダッシュ	全体22	1～10空中判定／2～ジャンプでキャンセル可／13～バースト、通常技、必殺技、FDでキャンセル可／16～通常投げ投げでキャンセル可能
	バックステップ	全体11	1～7対打撃無敵／1～10空中判定
アクセル	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体16	1～8対打撃無敵／1～15空中判定
闇慈	ダッシュ	—	—
	バックステップ	全体16	1～9対打撃無敵／1～15空中判定
ヴェノム	ダッシュ	—	
	バックステップ	全体13	1～7対打撃無敵／1～12空中判定
テスタメント	ダッシュ	—	4～足元無敵
	バックステップ	全体16	1～9対打撃無敵／1～15空中判定
ディズィー	ダッシュ	—	1～6足元無敵／7～ひざ上無敵
	バックステップ	全体16	1～9打撃無敵／1～15空中判定
スレイヤー	ダッシュ	全18	5～6対打撃無敵、7～12無敵、13～14対打撃無敵／2からジャンプでキャンセル可能
	バックステップ	全28	1～19無敵／20対打撃無敵／2からジャンプでキャンセル可能／ジャンプキャンセル時対打撃無敵付加(2～9ジャンプキャンセル時7F、10以降1Fずつ減少)
イノ	ダッシュ	備考参照	4～空中判定／10～行動可能／全体22～63／着地後硬直3／着地の硬直は移動以外の行動でキャンセル可能
	バックステップ	全体16	1～8対打撃無敵／1～15空中判定
ザッパ	ダッシュ	—	低姿勢
	バックステップ	全体11	1～10対打撃無敵。1～10空中判定
ブリジット	ダッシュ	—	
	バックステップ	全体15	1～8対打撃無敵／1～14空中判定
ロボカイ	ダッシュ	—	温度－2.7℃ /s
	バックステップ	全体14	1～10対打撃無敵／1～13空中判定／温度＋4.5℃

HAIKUの心

スレイヤーの一撃必殺技「オール デッド」をくらうと、演出の最後に俳句が表示される。あまりの種類の多さに驚く人も居るだろうが、これは上の句（五）、中の句（七）、下の句（五）がそれぞれ33句ずつばらばらに用意されており、その中からランダムで一つずつ選択され、表示されたものである。

そのため、自分が狙った俳句が表示される確率は35937分の1！　意味が通った俳句がセレクトされるだけでも価値があるだろう。心に決めた俳句が表示されることを祈りつつ、前向きに一撃必殺を狙っていこう！



上の句	中の句	下の句
人生は	日がな一日	Uターン
人の世に	気遣い無用の	全米No.1
朝起きて	右も左も	汗まみれ
さすらいの	散々迷って	崖っぷち
生意気に	後生大事に	連コイン
今年こそ	汚職議員と	一人旅
駅前の	熱い血潮の	あぁ慕情
木枯らしの	プラス思考の	トランクス
桃園の	寝ても覚めても	死語連発
相次いで	心ゆくまで	夢見がち
野良犬も	涙こらえて	島流し
私なら	一足違いで	全裸でゴー
藪医者が	鼻持ならない	劇画タッチ
流れ星	馳せる想いで	プチ旅行
暗闇で	輝くアイツも	横恋慕
人として	身の毛もよだつ	団地妻
うたた寝に	どの道結局	紙一重
旅先で	今か今かと	一人酒
そこそこの	私好みの	褒め殺し
はりきって	夜の帝王	流れ弾
棺桶で	一人寂しく	人間失格
泣き叫び	枕濡らして	なべ奉行
星空に	一子相伝	返り討ち
必殺の	理想の狭間に	チラリズム
魂が	正直歯がゆい	禅問答
胸のうち	国境超えて	豆知識
ショッキング!	血で血を洗う	宇宙人
悩殺か?	恥じらいながら	銀河かな
邪魔するな	私を称える	よっ社長
風立ちぬ	一か八かの	不幸自慢
鉄壁の	頭の中だけ	風まかせ
ちょっと待て	仏蘭西仕込みの	原始人
やるがいい	光の速さで	自己破産

MEDAL OF MILLIONAIRE MODE（以下M.O.M MODE）について

M.O.M MODEを闘い抜け！

M.O.M MODE（メダル オブ ミリオネア モード）とは、タイトル画面で攻撃ボタンすべてを押しながらスタートボタンを押すことで始まる、1ラウンド先取で計20人を相手にするサバイバルモードだ。このモードでは相手に攻撃を加えると勲章やフードが出現する。勲章を取ると得点が入り、フードを取ると体力が一定量回復するぞ。

勲章は大きいほど得点が高いのだが、勲章を大きくするには相手に攻撃を当て、画面下の「勲章ゲージ」を上昇させる必要がある。勲章ゲージが1本分たまると「勲章レベル」が1段階上がり、そのレベルによって出現する勲章の種類が変化していくのだ。

「勲章レベル」はレベル0から始まり、最高でレベル5まで上昇する。レベル5になると「フィーバー状態」となり、最大の10,000点勲章が出現するようになる。このフィーバー中は相手を攻撃しても勲章ゲージが増えなくなる上に、通常より速い速度でゲージが減少していくことを覚えておこう。ちなみに、フィーバー中にゲージが0になると勲章レベルが0に戻る。例外として、連続技がつながっている場合は連続技が途切れるまでフィーバー状態が維持されるぞ。逆に相手に攻撃を加えないとゲージは減少していき、ゲージが完全に無くなると勲章レベルが下がってしまう。レベル0の状態でレベルダウンするとマイナスレベルとなり、勲章ゲージが灰色になって勲章が出現しなくなってしまう。

次にフード出現条件について触れてみよう。フードは基本的に規定の点数を超える度に出現することとなる。出現条件は下の表の通りだ。ただし、前述したフィーバー中に規定点を超えても食べ物は出現しない。その場合、フィーバーが終了してから出現することになり、フィーバー中に得た「規定点を超えた分の点数」は無効になってしまう。

また、初回のみ3回目、以後フィーバー発生4回ごとに「フードフィーバー」が発生する。このときは相手に攻撃がヒットするたびに無条件で「ソーダ」が出現するのだ。ただしソーダが20個出現した後は通常のフィーバーに移行するぞ。

フィーバー中に相手を倒してしまうと「フィーバーペナルティ」が課せられることになる。この状態になると無条件に勲章ゲージが減少していき、強制的に勲章レベルが－2まで下がってしまうので、相手を倒すタイミングには十分注意しよう。

最後に、勲章出現個数と勲章ゲージ上昇量の決定条件をまとめておこう。かなり複雑なので、大まかに押さえておくと、勲章出現個数と勲章ゲージ上昇量は、『技の攻撃力で初期値を決定し、技の種類によるヒット数、連続技のヒット数、カウンターヒットの有無で補正された値』となる。

計算方法は下の表にまとめたので、それを読みながら『攻撃力100の覚醒必殺技が1ヒットでカウンターでヒットした場合』の計算をしてみよう。

- **手順1：初期値の算出**
  - **勲章出現数（以下①）＝5**
  - **勲章ゲージ上昇量（以下②）＝400**
- **手順2：技の種類による補正**
  - **①：5×3＋0.6＝15.6**
  - **②：400×3＝1,200**
- **手順3：合計ヒット数による補正**
  - **①：15.6＋0.1＝15.7**
  - **②：1,200×1＝1,200**
- **手順4：カウンターヒットによる補正**
  - **①：15.7×4＝62.8**
  - **②：1,200×4＝4,800**

勲章出現数（①）は小数点以下を切り捨てる。また、16以上の値になった場合は16とする。結果として勲章出現数は16、ゲージ増加量は4,800となる。ちなみに勲章ゲージ1本の値は1,000だ。

計算式が複雑で最初のうちは面食らうだろうが、『ヒット数が増えると、勲章出現数、ゲージ上昇量ともに少なくなる』と覚えつつプレイすれば、ずいぶんと勲章を出せるようになるはずだ。



攻撃力の高い技を当てて、勲章数と勲章ゲージの上昇を狙っていこう。ただし、倒すタイミングを考えないとフィーバーが無駄になってしまうので注意！

●勲章出現数と勲章ゲージ上昇量の計算方法

■手順1：初期値の算出　【※勲章出現数を①、勲章ゲージ上昇量を②とする】

①の値はヒットさせた技の攻撃力を元に、右の表から求めることができる。②の値は攻撃力を4倍して求める。

②の値……攻撃力×4

攻撃力	①の値
100より大きい	5.0
60より大きい	3.5
40より大きい	2.5
28より大きい	2.0
15より大きい	1.5
15以下	0.9

■手順2：技の種類による補正

手順1で求めた①と②を、技の種類とヒット数を元に、以下の表に従って補正する。

		①の補正	②の補正
コンボ中の覚醒必殺技ヒット数	13以上	①×0.25+0.6	②×0.5
	10以上	①×0.30+0.6	②×0.5
	8以上	①×0.34+0.6	②×0.5
	7	①×0.38+0.6	②×0.5
	6	①×0.43+0.6	②×0.5
	5	①×0.50+0.6	②×0.5
	4	①×0.60+0.6	②×0.5
	3	①×0.70+0.6	②×0.5
	2	①×0.85+0.6	②×0.5
	1	①×3.00+0.6	②×3.00
コンボ中の必殺技ヒット数	3以上	①×0.5+0.3	②×1.0
	2	①×1.0+0.3	②×1.5
	1	①×1.5+0.3	②×2.0
コンボ中の通常技ヒット数	5以上	①×0.3	②×1.0
	4	①×0.4	②×1.0
	3	①×0.5	②×1.25
	2	①×0.7	②×1.5
	1	①×0.9	②×2.0

■手順3：合計ヒット数による補正

手順2で求めた①と②を、コンボの合計ヒット数を元に補正する。

①の補正……①＋（ヒット数×0.1）

		②の補正
コンボの合計ヒット数	16以上	②×0.25
	15	②×0.31
	14	②×0.37
	13	②×0.43
	12	②×0.5
	11	②×0.56
	10	②×0.62
	9	②×0.68
	8	②×0.75
	7	②×0.81
	6	②×0.85
	5	②×0.93
	4	②×1.0
	3	②×1.0
	2	②×1.0
	1	②×1.0

■手順4：カウンターヒットによる補正

ヒットさせた技がカウンターで入っていた場合、手順3で求めた①と②の値をそれぞれ4倍する。

①の補正……①×4
②の補正……②×4

■手順5：最終的な値の算出

手順4で求めた①、②の値の小数点以下を切り捨てる。なお、①の値が16以上になった場合は16とする。これらの値がそれぞれ最終的な勲章出現数と勲章ゲージ上昇量となる。

●勲章の種類と点数

	勲章（レベル0）100点		勲章（レベル3）800点
	勲章（レベル1）200点		勲章（レベル4）1,500点
	勲章（レベル2）500点		勲章（レベル5）10,000点

●フードの出現条件と回復量

ソーダ	サンドイッチ	ステーキ
		
30,000点ごとに出現 体力回復量:5%	100,000点ごとに出現 体力回復量:15%	300,000点ごとに出現 体力回復量:25%

Editorial Postscript

Editors

●『GGXX #RELOAD』の人気はプレイヤーが支えてきたものだ。そしてこれからは『SLASH』を応援して、今まで以上のムーブメントを作り出してほしい。(猿渡)

●今作は、システムが巻き戻って安パイな内容に。闘劇'06の種目にも確定して、あとはやり込むばかり？　本書を役立ててください。(杉田)

●アヴァっ子なんでA.B.A一択じゃん、と鼻息を荒げるも、忙し過ぎて断念。闘劇'06での大暴れに期待してます。(霜田)

●10月中旬の時点では弱いとされている聖騎士団ソル＆A.B.Aですが、果たして半年後はいかに？　本書が皆さんの研究とやり込みに役立てば幸いです。(河野)

●「じゃあ3回勝負ね」と始めると、必ずどっちかが折れるまで対戦が終わらない。まるでブラックカレーのような中毒性を感じますヨ！(ヒキ勝負の伊丹)

●今回も新キャラがいい感じですね。ワガママに動く聖騎士団ソルと、一撃必殺技をくらうA.B.Aを見て癒されてます。新キャラたちの活躍を闘劇'06で！(&ぅ)

●A.B.Aの設定原画すべてに目を通し、『GGX』シリーズの絵のハイクオリティーさを実感。妙にA.B.Aびいきになりました……うまく使えないけど(汗)。(まこっぴち)

●昔ポチョムキンバスターをポチョムンキバスターと間違えたまま、上長チェックに出して笑われた。『SLASH』同様、自分も進化したいもんだね。(おじゃ)

●胸元が大きく開いていたり、ミニスカートだったりする女性キャラのグラフィックを多く見たせいで、不純な動機で使用キャラを変えそうです。(野口)

●「悪いな」「悪いのはいつも機械を使う人間の方だ！」エディの足払いとロボカイの特殊起き上がりが会話になってた(笑)。ま、エディは人間じゃないですが！(勝田)

●ギルティはキャラ同士の関係に深みがありますよね。微妙に浮いてるA.B.A、名前にピリオドが付いてるし実は略称で何か秘密があるキャラか!?(邪推ぺく)

●『GGX』シリーズを何よりも愛しているのだが、ゲーセンでは心を折られてばかり。やっぱ、ぶっきらとヴォルカの二択だけでは限界があるのか……。(岸)

●担当したデータページが何というかもう数字ばかりで目が回ります。あれらを知識として生かしつつ、実戦で勝ち抜いていただけるとうれしいですね。(花澤)

Writers

●この本が出版されるころは、『GGXX SLASH』のDVDを作っているはず。あ〜、遊びたい、対戦したい。そんなわけでDVDの方もよろしくお願いします。(OYZ)

●フレーム調べや連続技研究で過ごした日々。ゲーセンに行く時間が一気に減ったから、結構欲求不満。早くゲーセン行ってモリモリ対戦したい!! (KYO)

●いつものギルティらしいアグレッシヴな出来に感動。大胆な調整に加えてA.B.A、聖騎士団ソルの参戦で、キャラ情勢の未来が気になる。(ケンちゃん)

●『#RELOAD』闘劇覇者のパチです(言ってみたかった)。今回は、と・く・に!! 内容が濃く、マジで血と汗と涙の結晶です。活用して皆強くなろーぜ!! (パチ)

●30時間起きた状態で10時間のコンボ調べしたら、いつの間にやら連続技がうまくなってしもうた。成果を披露する時間は全く無いわけだが……。(ハメコ。)

●A.B.Aちゃんのぼう大な設定原画の管理が大変でゴワした。A.B.A没技の鍵のベロでブッ刺し(仮名)が次回作では実装されるといいなあ〜。(福田柵太郎)

●細か過ぎる変更に驚きつつも、それによって新鮮な気持ちになれるので楽しいですね。仕事中の発見が少なかったのが少し残念といえば残念かな。(真瑠世)



料金受取人払

麹町局承認

5188

差出有効期間
平成19年11月
15日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
東京都千代田区三番町6-1

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.26

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

フリガナ		年齢	性別	プレゼント
氏名				番
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		職業		
電子メールによる情報などの送信を希望しますか?		□はい	□いいえ	
このムックをどこで知りましたか?	□書店で見て □アルカディア本誌を見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □webで見て □arcadiamagazine.com □その他 ( )			
いつも買っている雑誌を教えてください(複数回答可)	□少年漫画誌 ( ) □青年漫画誌 ( ) □その他漫画誌 ( ) □ゲーム雑誌 ( ) □アニメ雑誌 ( ) □一般情報雑誌 ( ) □コンピューター雑誌 ( ) □その他 ( )			

Q1:本書についての満足度と感想を教えてください。
満足度:不満 ← □1 □2 □3 □4 □5 □6 □7 □8 □9 □10 → 満足
感想:

Q2:面白かった記事とその理由を教えてください。
面白かった記事 :( )ページ ■コーナー名 ( )
理由:

Q3:つまらなかった記事とその理由を教えてください。
つまらなかった記事 :( )ページ ■コーナー名 ( )
理由:

Q4:『GUILTY GEAR XX SLASH』で最もお気に入りのキャラクターを教えてください。
キャラクター名:
理由:

Q4:ファウストの何が出るかな?で、「こんなものが降ってきたら面白い!」と思うアイテムを教えてください。
アイテム:
理由:

Q5:闘劇2006に参加、もしくは観戦する予定はありますか?(店舗予選を含む)
□はい □いいえ
理由:

自由欄(都・道・府・県)(P.N.)

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラスト、本作への熱い想いは、アルカディア本誌記事内、または闘劇魂の読者投稿コーナー「闘劇魂羅漢武闘会」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

切り取り線

読者プレゼント

1 石渡 太輔氏サイン入り GGXX SLASHポスター 5名様

2 GGXX SLASHポスター 10名様

※ポスターの絵柄は同一のものです



3 石渡 太輔氏サイン入り インストラクションセット 5名様





応募の決まり

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご希望のプレゼント番号を書いてご応募ください。同一のプレゼントに多数の応募があった場合は、抽選の上で当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

締切：2006年2月16日必着

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.26

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

発行　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

雑誌コード：61953-66
2005年11月30日 初版発行

本誌に関するお問い合わせは下記窓口までご連絡ください。
(株) エンターブレイン カスタマーサポート
ナビダイヤル：0570-060-555
(土日祝祭日を除く、平日12:00～17:00)

発行人	浜村 弘一
編集人	野田 稔
編集長	猿渡 雅史
副編集長	杉田 哲朗
デスク	霜田 和人
編集	河野 淳一、伊丹 恭、野口 晶、安藤 慶祐、高橋 誠、小沢 正、勝田 周、上野 真嗣、岸 俊行、花澤 貴宏
執筆	OYZ、KYO、ケンちゃん、パチ、ハメコ。、福田 柵太郎、真瑠世
表紙イラスト	石渡 太輔（アークシステムワークス株式会社）
イラスト	加藤 勇樹（アークシステムワークス株式会社）、今井神
アートディレクター	大里 浩二（THINKSNEO）
デザイン	久保田 シンヤ、野中 郁子、安井 朋美、大渕 重敬（THINKSNEO）
スペシャルサンクス	株式会社セガ、アークシステムワークス株式会社
印刷	大日本印刷株式会社

プライバシーポリシー
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL: http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。